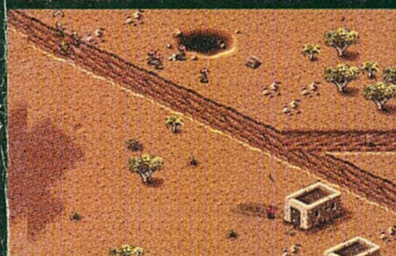
IBM PC AMIGA ATARI C64

GURU

94/12

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
Aladdin
Super Stardust
Cannon Fodder 2



IBM PC
Delta V



Aces of the Deep
Lords of the R.

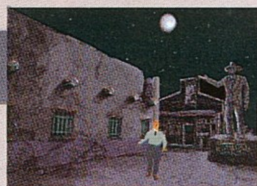


Wing C. Armada

198 Ft

A GURU legyen veletek!

Tartalomjegyzék


Alone in the Dark 3

Újdonságok

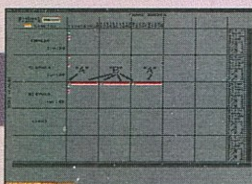

Star Crusader

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Ray-Tracing rovat

Grafika

Állandó rovatok


Demologia


A címlapon:
Super Stardust/Team 17

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2558/12-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Intro

Szasztok!

Lassan, lassan előkerülnek a télikabátok és a melegebb fejfedők is, nem hiába keményen benne vagyunk a télben, nemsokára az új évet is köszönthetjük. Mikor ezeket a sorokat a billentyűbe öntjük még előttünk van a Computer Karácsony, sajnos ez a szám mindenféle csúszás miatt nem kerül a kezetekbe a kiállításig, reméljük ettől függetlenül szívesen fogadjátok a GURU idei utolsó számát.

Mindenki a nagy karácsonyi hajtásra készülődik, sajnos ez a GURU-t legjobban vásárló Amigás olvasóinkat nem igazán fogja lelkesíteni, mert a jó hírek (mármint a Commodore-ral kapcsolatos hírekre gondolok természetesen) ellenére nem sok Amigás program termett ebben a hónapban. Természetesen akadt azért egypár újdonság, azonban egy kicsit mintha csökkent volna a kiadott programok színvonala, reméljük ez nem a nagymértékű hanyatlás jele.

Azoknak, kik nem hallották még új "gyermekünk" a CD GURU hírét, álljon itt egy kis beharangozó az azóta már remélhetőleg megjelent kiadványról. Szóval a PC GURU különszámáról van szó, melyhez egy PC formátumú CD-ROM-ot mellékelünk, melyen játszható játékdemok, képek, cikkek, rengeteg Doom pálya, valamint egy rakat shareware található. A lap és a CD kizárólag a kijelölt szakboltokban, illetve a GURU-n keresztül rendelhető meg. A korlátozott példányszám miatt a megrendeléseket a beérkezés sorrendjében teljesítjük. A lap és a CD ára együttesen 990 Ft lesz. Reméljük tetszeni fog mindenkinek a kicsike, ha sikeres lesz, akkor lehet, hogy folytatása is akad majd.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, következzen az idei utolsó szám, találkozunk 1995-ben is!

Minden olvasónknak kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kíván a

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

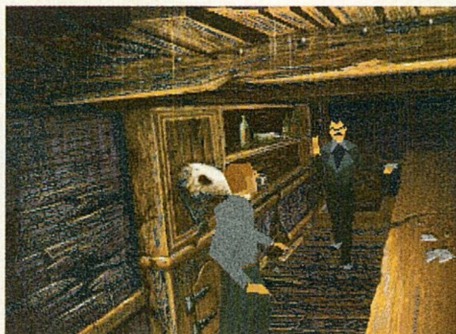
A most következő híroldalakkal egy nagy lemaradásunkat szeretnénk bepótolni, hiszen a két számmal ezelőtti ECTS mellékletben egy szót sem ejtettünk Infogrames-ékról. Szerencsére még nem maradtunk le semmiről, hiszen ez idáig egyik nagy várományosuk sem jelent meg, így habár megkésve, de mégsem lekésve számolhatunk be a cég újdonságairól.

Alone in the Dark 3

Kezdetnek itt van mindjárt az **Alone in the Dark 3**. Edward Carnby, a jól ismert magánnyomozó személyében ezúttal a vadnyugatra látogathatunk el, pontosabban "Slaughter Gulch"-ba, egy régóta elhagyatottan álló faluba a Mojave sivatag közepén. Ez a falu azonban nem olyan mint a többi, hiszen mindenütt szellemek nyüzsögnek és természetesen mindegyiknek a mi bőrünkre fáj a foga. Az egyetlen dolog amit a helyről tudni lehet, hogy pár évszázaddal ezelőtt a Navajó indiánok megszentelt földje volt, majd ötven évvel történetünk kezdete előtt egy Stone nevű ember erőszakkal kisajátította magának. A városban egy vadnyugati filmet akartak forgatni, a stáb azonban, köztük egy ifjú hölgy is eddig tisztázatlan körülmények között felszívódott. Carnby feladata, hogy kiderítse mi is történt valójában...



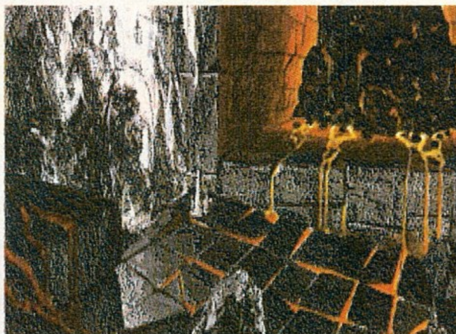
A befejezőnek kikiáltott harmadik rész az ígéretek szerint sokkal nehezebb lesz, mint az első kettő volt, így a tervezett játékidő is arányosan megnövekedett. Az animációk



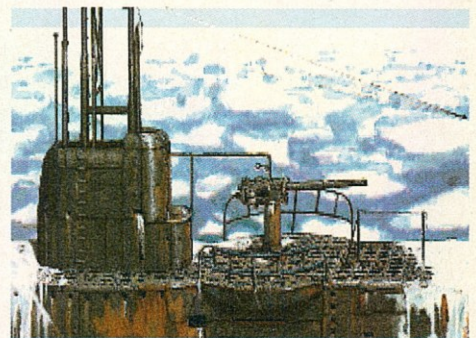
még szebbek lesznek, és ezúttal a manapság oly divatos nehézségi szint állítást sem hagyták ki a játékból *(no comment)*. A 270 háttér és 60 animált szereplő véleményem szerint hűen tükrözi a program várható méretét, és emellett az sem elhanyagolandó, hogy a tervek szerint a CD verzió mellett lemezen is ki fogják adni. A várható megjelenés '95 tavasza.

Prisoner of Ice

Eddig még egyetlen kalandjáték sem játszódott a Déli sarkon (legalábbis én nem ismerek egyet se), így a **Prisoner of Ice** a maga nemében egyedinek számít.



A történet 1935-ben, alig valamivel a második világháború kitörése előtt kezdődik, így talán nem meglepő, hogy a kietlen hómezőkön és barlangokon kívül egy titkos náci kutatóbázison, és egy angol tengeralattjárón is megfordulhatunk. A fejlesztők a *Call of Cthulhu* sorozat egy újabb tagjának kiáltották ki a játékot, ami ilyen csomagolásban valószínűleg mindenkinek tetszeni fog. Ezúttal nem "egyszerűen" egy titkos ügynököt kell alakítanunk, mivel a történetben jócskán találkozhatunk majd természetfeletti, vagy inkább misztikus elemekkel. Az egész érdekessége, pontosabban valóságalapja az, hogy az idő tájt a német vezetés tényleg működtetett egy titkos kutatóközpontot, melynek feladata a természetfeletti jelenségek vizsgálata volt. Az "Ahnenerbe" a legtitkosabb szervezetek egyike volt, így sokáig semmilyen információ sem szivárgott ki létezéséről.



A játék pontos sztorija még nem ismeretes, de az előzetesek alapján egy *Indiana Jones* szerű kalandjátékra számíthatunk. A grafika gyönyörű lesz, 40 szereplővel kerülhetünk kapcsolatba, a több mint 70 percnyi CD minőségű zene pedig magáért beszél. Mivel ez a program is egy úgynevezett *interactive movie* lesz, a befejezés csak tőlünk függ majd. Megválthatjuk a világot, de akár csúfosan el is bukhatunk. A megjelenés csak PC CD-ROM-on, '95 első felében várható.

Choas Control

A két kalandjáték után essen szó egy belevaló akciójátékról is, a la Infogrames. A **Chaos Control**-ról van szó, egy Silicon Graphics-on renderelt lövöldözős csodáról.

A KESH RHAN birodalom seregei megsemmisítő csapást mértek a földi flottára a Marsnál, és jelen pillanatban főerőik már a Földet fenyegetik. A játékos Jessica Darkhill szerepében lép be a történetbe, ki egyike volt a marsi csata néhány



túlélőjének. A feladat természetesen a Föld és ezzel együtt az egész emberiség megmentése, habár ez közel sem olyan egyszeű ugyanis mire hősünkkel a Föld közelébe érünk, a KESH RHAN alakulatok már



megkezdték a bolygó elfoglalását. Mindenek előtt a felszínről kell kivernünk a betolakodókat, és csak utána foglalkozhatunk az űrben maradt egységekkel valamint az időközben megérkezett 4 mérföld hosszú ellenséges anyahajóval. Az idegen űrflotta kétség kívül nagyon

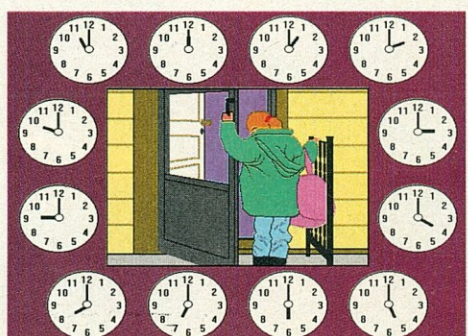


szép, de a játék igazi érdekessége mégis az, hogy a Silicon rendszer alkotta Manhattan utcáin kergethetjük a KESH RHAN-okat több mint 2 millió polygon között. Három különböző harci eszközt is kipróbálhatunk, így a közönséges vadászgép és tank mellett egy szupervadásszal is repülhetünk. (Ez utóbbiból természetesen csak egy prototípus van, de azért azt odaadják hősünknek, hogy megmenthesse vele a világot!)

A több mint 30 perc animáció és a CD minőségű sztereó zene lassan már alapkövetelménnyé válik egy CD-s játéknál, mert persze ez a program is csak CD-ROM-on jelenik meg. A tervek szerint a szerencsések már a karácsonyfa alatt is találhatnak majd egy-egy példányt a játékból, de az sem kizárt, hogy a megjelenés mégis átcsúszik '95-re.

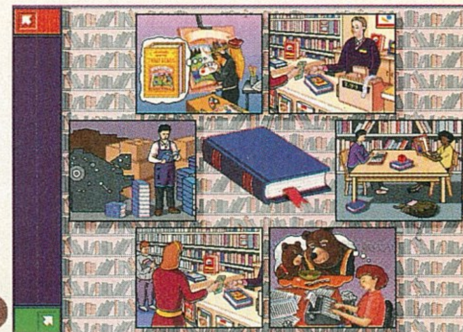


A végére maradt még egy "komolyabb" program is, már amennyiben egy játékos nyelvoktató szoftvert annak lehet tekinteni (szerintem igen). Sziporkázó fantáziával **Multimedia Language System**-nek keresztelték el a programot, melynek az elképzelések szerint két verziója lesz.

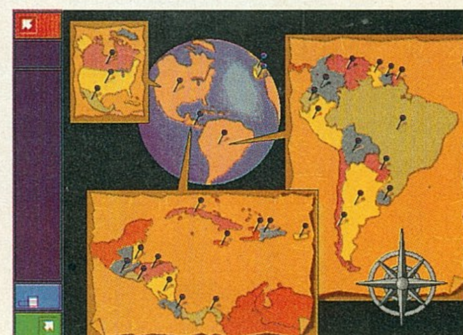


Az első változat a legkisebb korosztálynak készült (4 éves kortól fölfelé). Az alapkoncepció szerint nem leckékre van felosztva a tananyag, hanem különféle játékokon keresztül jut el az ismeretanyag a gyerekekhez. A programot úgy építették fel a 27 különböző játékból, hogy a gyerekekben mindvégig folyamatos maradjon az érdeklődés. Angol, francia, német, spanyol és japán verzió is készül belőle.





A felnőtteknek készült változatban is hasonló alapokra helyezték a tanulást, de persze az egészet a felhasználók idősebb életkorához igazították. Emellett rendelkezésünkre állnak majd a hagyományos nyelvtanulási eszközök is, így mindenki meghatározhatja magának, hogy milyen módszerrel a leghatékonyabb a tanulás. Rengeteg kifejezés, teszt és mindenféle egyéb



nyelvtanulási segédeszköz is helyet kapott a hamarosan megjelenő CD-n, habár ebben az idősebb korosztály számára készült verzióban "csak" angolul, franciául és spanyolul tanulhatunk majd.

Del



DELTA V

Egy nagyszerű program, amelyik ügyesen ötvözi a lövöldözős stílust az űrhajó-szimulátor-ral.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM (2 MB EMS), VGA, MS-DOS

80%

BETHESDA SOFTWORKS
PC DISK

DELTA V

```
>LOGIN
.
*** BLACK SUN CORPORATION ***
*** BULLETIN BOARD SYSTEM *** .
*** ENTER PERSONAL PASSWORD ***
.
>########
.
*** PASSWORD ACCEPTED ***
*** WELCOME RAZOR ***
*** YOU HAVE 1 NEW MAIL(S) ***
.
>LIST NEW MAIL
.
*** MAIL 75:
      DATE: 2309.05.19.
      SENDER: DAENAR QUADE
      SUBJECT: NETRUNNING ***
.
>READ MAIL 75
.
>LOGOUT
```

... Razor idegesen harapdálta szája szélét. Várt, hogy megtudja, mi is lesz az a különösen veszélyes munka, amiért ma hivatták. Már hét sikeres bevetést hajtott végre és ami a legfontosabb, a múltkori után dicséretet is kapott. Szó se róla, elég kemény menet volt. Egy A13-as Widowmaker-t intézett el az UniSol-nál. Nem rossz egy kezdőtől. Határozottan nem rossz. Ha ma is sikerrel venné az akadályt, akkor már senki sem tekintené zöldfülűnek...

Gondolatait a titkárnő hangja szakította meg: Bemehet, Mr. Quade várja önt. Határozott mozdulattal lépett be az ajtón...

... Ez durva lesz, nagyon durva, - gondolta, miközben az indulásra várt, ha megcsinálom gazdag leszek. 50000 credit. Nem semmi. Ahhoz képest, hogy nem önszántából van itt, szépen lehet keresni.

Jól emlékezett arra, mikor elkapták. Azóta kénytelen itt dolgozni. Kezdő volt, a legelső futása. Egy ősi, éppen hogy csak működő deck-kel. Megpróbált behatolni a Black Sun-hoz. Az egyik legkeményebb AI-val akadt össze. Csoda hogy túlélte. Illetve, hogy hagyták túlélni...

... A Probe-ja már készen állt. Végre kipróbálhatom a Protonágyút. Még szép, elvégre én szereztem meg a tervrajzait a Gemstar-tól. Most nézte csak meg a hajót rendesen. Micsoda?!?! 3-as páncélzat? Te jó ég, itt tényleg tűzijáték lesz!...

... Már csak 1 perc volt az indulásig. Most nem kalandozhatnak el a gondolatai. Figyelnie kell mindenre ... 4 ... 3 ... 2 ... 1 ... 0...

... A bejackelés simán ment. Pillanatok alatt hatalmas sebességgel haladt a Data Fortress felé. Itt is van az alagút. Kapaszkodj Razor... Élesen döntötte le a Probe orrát és máris a katlanban száguldott. A két Racer-nek nem sok esélye volt a protonsugarak ellen. A harmadik megpróbált meglépni, de nagy igyekezetében egy oszlopnak csapódott. Nem volt megállás egy pillanatra sem. Oldalról az ágyuk folyamatosan ontották a tüzet. Razor magabiztosan kerülgette a falakat, s élvezte az egészet ellentétben másokkal. A sebesség megrészegítette: Ez az igazi szabadság!...

... A radaron közeledő öt pont máris felismerhetővé vált. Pillanatok alatt magához tért. Őt

Venom. Ezek tényleg valami fontosat őriznek. Most dől majd el, hogy mit is ér a hármas páncélzat. Máris lőtávolon belülre értek. Razor két torpedóval nyitott. Eggyel kevesebb, de ket-



ten máris mögötte voltak, s azonnal tűz alá is vették. Habár számos energianyaláb kapta telibe a hajóját, a páncélzat egyelőre jelesre vizsgázott. Szédítő sebességgel cikázott át egyre kisebb alagutakon, hátha sikerül megzavarnia üldözőit. A következő kanyar után erre remek lehetőség kínálkozott: Egy fel-le mozgó fal alatt éppen hogy átbújva kajánul figyelte a radart. Az eredmény nem maradt el. Három villanás, de az utolsó még mindig kitartóan jött a nyomában. Hogy a fenébe fért át? Itt az ideje,



hogy bevessük Razor bácsi trükkjét!
Hirtelen kiemelkedett az alagútból, s ettől sebessége a felére csökkent. A kissé lomhább Venom nem tudta követni a gyors mozdulatot, és tehetetlenül a célkeresztbe sodródott. A TARGET LOCKED - üzenet nem hagyott kétséget arról, ki is ma a nyerő...

... Az A/H Netblade, minden netrunner rémálma csendesen várakozott az alagút végén. Tudta, hogy valaki behatolt a rendszerbe, tudta, hogy nem akárki, ha elintézett egyszerre öt Venomot, sőt átjutott az ágyukon is. És tudta azt is, hogy előbb-utóbb hozzá is el kell hogy érjen. Bekapcsolta az álcázó berendezését és várt. Várt a netrunnerre...
... Razor idegeskedett. Gyanúsan csendes volt az alagút vége. Sehol semmi mozgás. Ekkor hirtelen megjelent valami előtte, eltakarta az egész látómezőt. Csak egy pillanatra merengett el és tessék, itt az eredménye. Egy gondolattal mindkét oldali fegyvert torpedóra állította, és rögtön tűz alá vette a jeget...
... A Netblade szinte élvezte a helyzetet. Ilyen kemény ellenfélre még nem akadt életében. Folyamatosan kapta tőle az áldást, s nem volt ideje becélozni a gyorsan manőverező Probe-ot. Ráadásul a torpedók sem éppen arról voltak híresek, hogy javítják a páncélzatot...

... ENERGY LEVEL CRITICAL...

... A torpedóeső abbamaradt. Az ICE tudta, hogy eljött az ő ideje. Egy rövid sorozattal oldalba kapta a szerencsétlen Probe-ot. A hajó a lökéstől te-



hetetlenül pörögve az egyik oszlopnak ütközött, majd onnan az alagút falához csapódott. Egy villanás és már vége is volt...
... A Netblade visszatért őrhelyére: ezúttal sem sikerült senkinek sem legyőznie...

... Kész, vége.
- Elvesztettük. - mondta Bosco Tasman és felállt a képernyő mellől.
- Hogy-hogy vége??? - kérdezte a másik ingerülten - csináljon már valamit!
- Én??? - nézett szelíden Bosco, miközben kezével az egyik monitoron futó egyenes vonalra mutatott - Ez bizony flatline, azaz agyhalál...

```
>LOGIN
.
*** BLACK SUN CORPORATION ***
*** PERSONAL DATABASE ***
*** ENTER PERSONAL PASSWORD ***
.
>##########
.
*** PASSWORD ACCEPTED *** .
>LOOK AT FILE 213E@23.34
.
**** PERSONAL FILE 213E@23.34
       CALLSIGN: RAZOR
       REAL NAME: UNKNOWN
       SEX: M
       AGE: 22
       DUTY: *CLASSIFIED*
       STATUS: KIA
<EOF>
.
>DELETE FILE 213E@23.34
.
*** DELETED ***
.
>LOGOUT
```

2306-ban a legértékesebb dolog az információ, amely - mint mindig, most is - hatalmat jelent annak, aki birtokolja. Te, a Black Sun Corporation-nak, a világ egyik vezető vállalatának szolgálatában állsz, mint Netrunner. Ahhoz, hogy a vállalat vezető szerepét fenntartsa, hatalmas mennyiségű adatra van szüksége. Amivel a Black Sun éppen nem rendelkezik, azt megpróbálja titokban ellopni azoktól, akiknek ez a birtokában van.
Azért, hogy ezek az akciók sikeresek legyenek, szüksége van a Netrunnerekre, akik a cyberspace-ben navigálva próbálják megszerezni a szükséges információt csellel vagy erővel...
... Mikor végre sikerült bejutnia egy nagy cég mátrixának adatvonalaira, akkor már bármilyen adatot meg tud szerezni, amire megbízójának szüksége lehet: kódok bankszámlákhoz, új programok tervei, vagy akár telefonbeszélgetések is.



Természetesen ennek a munkának megvan a másik oldala is: olykor más vállalat emberei próbálnak bejutni, a Black Sunhoz. Ekkor a cél természetesen az adatok védelme és az ellenséges runnerek elpusztítása.

A műszerfal felépítése:
A képernyő alján balról jobbra haladva a következő műszerek találhatóak: legszélén a Probe hőmérséklete, mellette az energiaszint, majd egy szám, ami a célig hátralévő távolságot mutatja. Alatta a radar, s legszélén a páncélunk erőssége látható. Pár dologról részletesebben: A hőmérséklet akkor nő, ha az alagúton kívül haladunk. 2 másodpercenként 1 egységgel emelkedik. Mikor elérte az 5 egységet, akkor minden másodpercben 10-zel csökkenti a páncélzatot. Természetesen ha



visszatérünk a vájatba, akkor ismét lehűl.
A radaron hajónkat egy szürke kereszt jelöli. A lövedékeket sárga pont, az ágyukat zöld pont, az ellenséges Drone-okat piros pont, az ICE-okat nagy piros négyzet, a célpontot pedig egy nagy sárga négyzet mutatja. A célig hátralévő távolságot a műszer egy újfajta mértékegységen, ún. Alfa-egységben jelzi. Ha már közelebb vagyunk mint 50 egység akkor a szám sárgára, mikor már 25-öt is átléptük, akkor pirosra vált.

ARTEMIS:
ilyen szép neve van annak a kellemes női hangnak, amely a különböző veszélyekre hívja fel a pilóta figyelmét. Ez a berendezés minden Probe-nál szériatartozék.

A HUD:
A HUD nem sok plusz információt nyújt a műszerfal mellett, egyetlen előnye, hogy mivel úgyis a képernyő közepét bámuljuk, nem kell lepillantani... Azért pár sort ez is megér. Kezdjük a bal felső sarokban:

ERCC:
A küldetésből még hátralévő időt jelzi. Ha letelik akkor nem feltétlenül rontottunk el mindent, csak esetleg kevesebb credit-et kapunk a végén.
Alpha: már volt róla szó.
Célpont számláló: csak akkor jelenik meg, ha olyan küldetésünk van, ahol bizonyos számú valamit kell elpusztítanunk. Itt számolja, hogy hányat lőttünk eddig le és összesen mennyit kell(ene).



Fegyver kijelzők: ezek már a jobb felső sarokban vannak, azt mutatják, hogy a két helyre milyen fegyverek vannak beépítve.
Hőmérő: a célkereszt két oldalán felső vízszintes vonalak minél pirosabbak, annál inkább forróbb a helyzet. S végül a bal oldali szaggatott csík az energia, a jobb oldali a páncélzat állapotát jelzi.
Habár a játék első (és sokadik) látásra egy feltupírozott lövöldözős játék, a kezdeti gyors sikerek után a későbbi küldetések során nagyokat lehet koppanni. A felszerelések és az ellenségek ismerete adhatja azt a pluszt, amivel a nehezebb bevetéseket is elintézhetjük.

Fegyverek:
A fegyvereket négy adattal lehet a legjobban jellemezni. Első az energiafogyasztás. Ez (természetesen) minél alacsonyabb, annál jobb. Második a sebzés, azaz mennyi páncélzatát veszi le az ellenségeknek. A harmadik (szintén fontos) adat, a ROF, magyarul az, hogy milyen gyorsan lehet vele lőni. Végül (és utolsósorban) a fegyver haladási sebessége kilövés után (fontos). Akkor lássuk a medvét (medvéket):

Proton torpedoes: Ez az a fegyver ami különbözik a többitől, ugyanis csak akkor találhatunk vele, ha sikerült befognia az ellenséget. Ekkor viszont nyugodtan kilőhetjük, a találat biztos. Használata csak módjával javallott hatalmas (250 EU) energiafogyasztása miatt, sebzése viszont igen kellemes (200 AU).

Mivel célkövetős, egyszerre csak egyet lőhetünk ki belőle.
Lasers: A legegyszerűbb mezei fegyver. Minden tekintetben leg. A leggyorsabb, a legkevesebb energiát fogyasztja (10 EU), és persze a leggyengébb is (10-20 AU).
Particle cannons: A lézer továbbfejlesztett változata. Kicsit ugyan lassabb, de ezt jól ellensúlyozza sebzése (15-30 AU), és viszonylag alacsony (15 EU) energiafogyasztása.
Gamma beams: Igen kellemes darab, főleg a gyorsasága miatt. A többi adat csak dióhéjban (25 EU, 25-50 AU).
Ettől kezdve jönnek az igazán durva fegyverek. Egyik jeles képviselőjük ez is: véleményem szerint ennek a legjobb az energiafogyasztás (30 EU), a sebzés (30-60 AU) és a sebesség (3 lövés másodpercenként) aránya.
Meson blaster: Sebessége fele a lézerének, de a sebzése és az energiafogyasztása pontosan ötször akkora (50 EU, 50-100 AU).
Tachyon cannons: Ez már egy igazi nagyágyú. Sokat fogyaszt (75 EU), de ha talál, akkor igen

nagyot durran (75-150 AU).
Neutron cannons: Nem is kell rá sok szót vesztegetni (100 EU, 100-200(!) AU). A jelenlegi legjobb fegyver, igazi high-end darab. Illetve...
Graviton blaster: Erről a fegyverről csak legendák vannak. Hivatalos adatok sehol sem elérhetőek. Kizárólag bevetés közben megsérült, szellemileg lerobbant netrunner-ek zagyvaságaiból sikerült valamit kihámozni. A becsült értékek igazán megdöbbentőek (kb. 125 EU, 125-250 AU, kb. 1 lövés másodpercenként)...

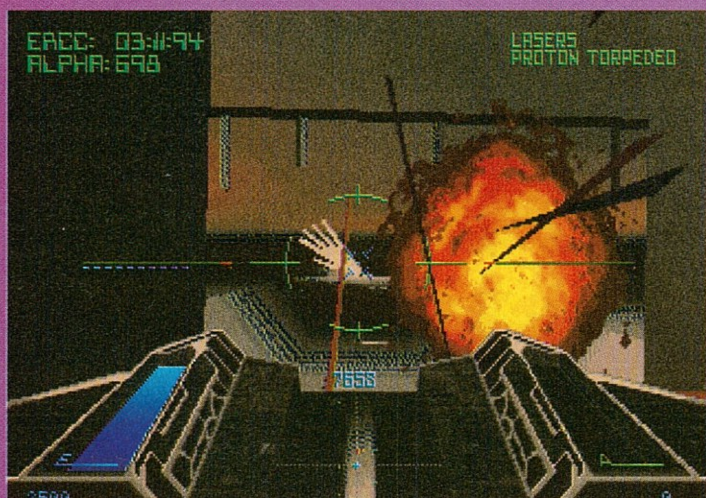
Páncélzatok:
A fegyverek után egy nem kevésbé fontos felszerelés következik, a páncélok. Létük elengedhetetlenül fontos a túlélés szempontjából. Három fajta létezik: egyes, kettes és hármas erősségű. Ezek nem csak a páncélzat nagyságában (250, 500, illetve 1000 AU), hanem a hőmérséklet-emelkedés elviselésében is különböznek. A háromfajta páncélon kívül még két felszerelés tartozik ide.

Az egyik az ún. **Armorgen**. Remek találmány, az energiát (EU) páncélzattá (AU) alakítja át 1:1 arányban. Ki/bekapcsolása az 'A' billentyűvel lehetséges. Működése folyamatos.
A második ilyen eszköz a **D-Rez shield** névre hallgat. Ha már van ilyen szerkezet a hajónkon és a 'D' gombbal bekapcsoljuk, akkor 5 másodpercig bármilyen akadályon (tehát a falon is) sérülés nélkül áthaladhatunk. Egyszeri működtetése 500 EU-ba kerül.

Egyéb felszerelések:
Fusion core type I, II, III.: A három különböző hajtómű. Egyetlen lényeges különbség van közöttük: a kezdeti energiamennyiség, amennyit biztosítani tudnak. A legelsővel (5000 EU) nem nagyon lehet virgonckodni, pár lövés csak a proton torpedóval, s máris kifogyott... A második már egy kicsivel kellemesebb (10000 EU), de csak a harmadik (25000 EU) alkalmas arra, hogy igazándiból kiélhessük destruktív hajlamainkat.
Thermacore: Ez az egyik legjobb felszerelés. Nem tesz mást, mint megduplázza az alap energiakészletünket, mindezt automatikusan. Tehát akár 50000 EU-nk is lehet! (Persze senki se számítson arra, hogy már az első bevetésnél megkapja.)
Ramscoop: Ez is igen hasznos jószág: Másodpercenként 10 EU-val növeli az energiát, mikor a vájaton kívül repülünk.
Afterburners: Nem hiszem, hogy bárkinek is be kellene mutatni. Pontosan úgy működik mint a Wing Commander-ben: ameddig a 'TAB'-ot nyomva tartjuk, addig hajónk sebessége soha nem tapasztalt sebességtartományokat ér el. Vigyázat! Használata másodpercenként 50 EU-t fogyaszt!
Thermal Coolant: Nyilván mindenkinek sok gondot okozott az, hogy a hajó külseje pillanatok alatt elérte a kritikus hőmérsékletet. Ez a berendezés a melegedést 50 %-kal redukálja.
Energen: A már megismert Armorgen ellentéte. Segítségével a pajzsból nyerhetünk energiát, szintén 1:1 arányban. Működtetése az 'E' gombbal lehetséges.

Ezek voltak a lehetséges felszerelések. Természetesen minél több sikeres küldetést hajtottunk végre, annál jobban fel lesz szerelve a hajónk. Az ellenségekről nem kívánok sok szót ejteni, mindenki meglátja majd magának...

Végül egy kis segítség; a kezelőbillentyűk:
P - Pause
Alt+S - Setup
ESC - Küldetés feladása
(- 10000 credit)
V - ARTEMIS ki/be
T - Következő célpont befogása (- Fegyverváltás (1. hely)) - Fegyverváltás (2. hely)
A - Armorgen be/ki
E - Energen be/ki
D - D-Rez shield aktiválása
TAB - Afterburner
F1 - külső/belső nézet
F2 - műszerfal eltüntetése/megjelenítése
F3 - Égbolt ki/be kapcsolása
F4 - Megjelenítés részletességének állítása
Alt+X - Kilépés DOS-ba







A legvégére pedig egy icipici értékelés: Mint már említettem a Delta V nem más, mint egy feltupírozott lövöldözős játék. Ha hosszabb távon nem is, de rövid időre igen jól le tudja az embert kötni. Persze csak azokat, akik nem valamiféle intellektuális élményre vágynak...
Toz

ECSTATICA

ECSTATICA

Könnyű, kellemes hétvégi kikapcsolódás. A Psygnosis ismét bebizonyította, hogy nem szabad leírni. Biztos vagyok benne, hogy fogunk még hallani erről a csapatról. Remélem Az Ecstatica folytatása révén.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 12 MB HD, VGA, CD-ROM

92%

PSYGNOSIS

PC CD-ROM

Nem sok olyan Amigás és volt Amigás van aki ne kapná fel a fejét a Psygnosis nevének hallatán. Ez a csapat a Shadow of the Beast sorozattal már beírta magát a számítógépes játékok nagykönyvébe. Azóta nem sok igazán sikeres produkcióval rukkoltak elő.



Ez az áldatlan helyzet azonban megváltozik az Ecstatica megjelenésével. A cég jóvoltából már a megjelenés előtt kaptunk egy preview verziót, ami csak abban különbözik az eredetitől, hogy borítékban, nem pedig dobozban érkezett. Körülbelül 70 MB-ot foglalt el a CD-n, ezért valószínűnek tartom, hogy lemezes verzió is meg fog jelenni. Igaz, hogy nem fog beszélni, de nem is az a legfontosabb az egészben. Rögtön az elején le kell szögeznem, hogy nagyon tetszett a játék. Szinte minden korosztály az első pillanatra beleszeretett. Ezek közé tartozik öcsém is, aki pedig nagyon nem szereti az angol kalandjátékokat, de itt szinte gyerekes örömmel pofozta le a papot a templom tetejéről.

Az irányítás teljes egészében a numerikus billentyűzeten keresztül történik. A hetes és nyolcas gombok ütnek (vágnak, rúgnak, lőnek), az egyes és hármas pedig a bal, illetve a jobb kézbe vesznek fel tárgyakat (vagy használják azokat), az ötös pedig elhajol az ütés elől. Azoknak, akik játszottak már az Alone in the Dark sorozattal nem lesz új dolog az irányítás, de mások is megszokhatják kb. 10-15 perc alatt. Talán a legnehezebb rész a harc. Vannak olyan ellenfelek, akiket nem lehet megölni közönséges karddal. Előlük célszerű elfutni. Apropó futás. Három mozgásmód közül lehet választani. Néha szükség van a lopódzásra, mikor hősünk lábujjhegyen eloson a figyelmetlen minotaurusz mellett. Ezt az üzemmódot az F1-F4 gombokkal aktiválhatjuk. F5-F6-ig normál módban sétálunk, a maradékra pedig elkezdünk sprintelni.

A program nagyon felhasználóbarát. Példaként lehetne állítani a többi, hasonló CD játék mellé. Már az installáláskor belopta magát a szívembe. Több lehetőség közül választhatunk. Kis winchester kapacitás esetén csak 1 MB-ot másol fel és az összes többit a CD-ről olvassa. Ez nem a legszerencsésebb változat, mivel a folyamatos töltögetés eléggé szétzilálja a játékmenetet. Még egy 486-os gépen (8 MB RAM) is teljesen élvezhetetlen. Ajánlatos a 12 MB-os verziót választani. Ilyenkor az összes animációt felrakja



és csak a hangok, meg a beszéd marad a CD-n. Értelemszerűen minél több van a merevlemezen, annál simábban fog futni a game (45 MB, 70 MB). Szerintem nagyon



könnyű végigcsinálni a történetet, ezért a most következő leírást CSAK azok olvassák el, akik végképp elakadtak. Nem fogja megbánni aki egyedül nekivág, felejthetetlen élményben lesz része.

Miről is szól a történet? A korai középkorban ifjú vándoraként a lovaglásban megfáradva betértem egy eldugott kis hegyi faluba, Tirich-be. Minden rendben is ment, addig a pillanatig, amíg át nem keltem a falu bekötőhídján. Itt azonnal megváltozott a légkör. Az eddigi kellemes nyári délután hangulatát felváltotta valami baljóslatú, gonosz érzés. Sehol egy élő ember, nem játszanak a gyerekek és az asszonyok sem készítik az estebédet. Minden valamirevaló hős azon nyomban nekivág és felderíti az események

hátterét. Én persze rögtön visszafordultam és a várakozó lovam felé szaladtam. A fene ezekbe a falusi ácsokba, még egy hidat sem tudnak rendben megcsinálni. Hát nem leszakadt alattam! Alig bírtam elkapni a szakadék szélét. Na

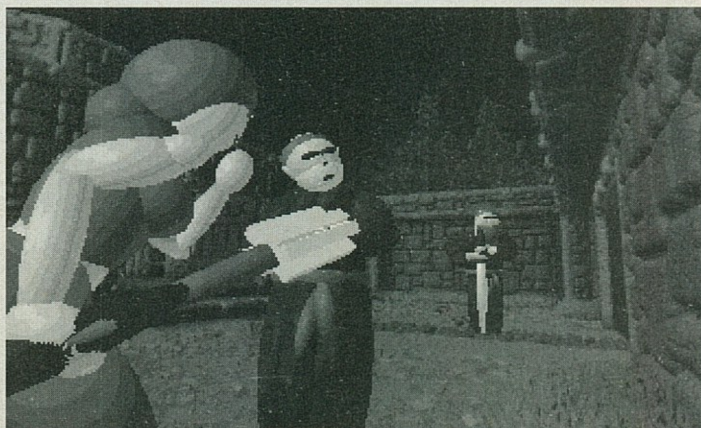


most maradhatok itt a faluban éjszakára.
Rettenthetetlen bátorsággal benyitottam az első ajtón. Majd csak útba igazít valaki. Egy megtermett vérfarkas éppen a bolt tulajdonosát puhította a mancsával. Bocsánat, én nem is akarok zavarni itt. Látom az én jelenlétem felesleges. A szörny eldobta eddigi játékszerét és utánam vetette magát. Mit tesz ilyenkor a bátor kalandozó, mint jómagam? Természetesen felveszi a varázscsizmáját (nyúlcipő) és kiviharzik az ajtón. Azután feláll és leporolja magát, mert persze nem vette észre az útjába keveredő sziklát és akkorát esik rajta mint egy ólajtó. Jézusom, ez a rusnya dög már itt is van a sarkamban! Tovább loholok, egyenesen be az egyik házba. Meglátok egy szekrényt, gyorsan beugrok. Hú, ez meleg helyzet volt. Szerencsére a farkas nem is gyanítja a rejtekhelyemet és így viszonylag biztonságban vagyok.
Komolyan el kell azon gondolkoznom, hogy itt maradok a szekrényben, addig amíg elül ez a zűrzavar. Sajnos az éhség és egyéb kényszerítő körülmények hamarosan kiűztek a biztos menedékemből. Nem árt kicsit körbenézni a faluban. Mindenhol harcok és pusztítás nyomai láthatók. A templom van a legrosszabb állapotban. A mestergerendáról az egyik atya teteme lóg le. Na tőle sem fognak záporozni az információk.
Két tárgy is felkelti a figyelmemet. Egy Biblia és egy kis bábu. Vajon mire lehetnek jók? Az oltárnál megállok egy imára, elvégre vallásos családból származom. Sajnos nem mindig működik a dolog, ezért gyorsan felmászok a harangtoronyba. Nagy meglepetésemre egy élő ember. Hurrá végre nem vagyok egyedül! Egy kicsit már kezdtem félni. Ilyen egy hülyét! Azt hiszi, hogy én is démon vagyok. Pedig, ha csak egy pillantást is vetne rám, mindjárt látná a különbséget. Hol van olyan démon aki nem borotválkozik, csak egyszer egy héten és előszeretettel vesz fel likas zoknit. Amatőr.



Nem is foglalkozom sokat vele, inkább lemegyek a kazamatákba. Nincs ma szerencsém. Sajnos az egyik átjárót egy áthatolhatatlan kőajtó fedi, a másik pedig túl kicsi. Vagy én vagyok az átlagnál egy kicsit magasabb? Könnyen meglehet. Az istállóban még egy túlélőre találtam. Egy ártatlan kislány, aki a maciját siratja. Szegény, mit élhetett át az elmúlt időszakban. Mindent el fogok követni a teddy-bear megszerzésének érdekében.

Valami mozog odakinn. Gyorsan kilesek az ajtó mögül és felmérem az erőviszonyokat. Sokkal kisebb nálam, ezt már szeretem. Na mit akarsz kis haver! Kell egy frász?! Nesze, nézd

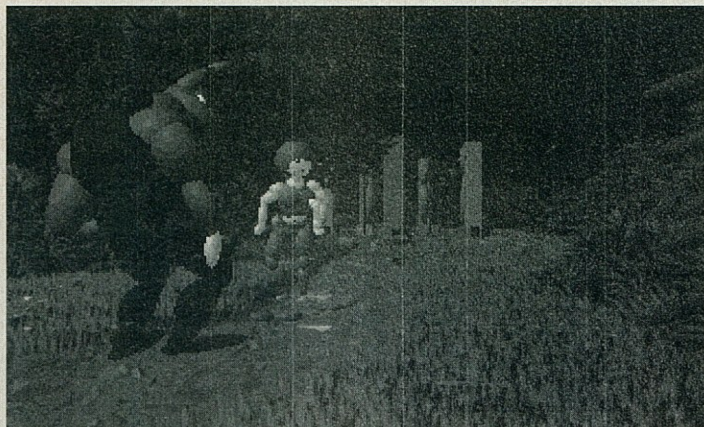


mekkorát szaltózott tőle. Nesze, nesze... Te sem fogod többé zaklatni a szegény falusiakat. Adrenalinszintem a magasba szökött. Így érzem, hogy kézzel meg tudnék fojtani egy sárkányt, nem, kettőt! A jó életbe, észrevett megint a farkas, meneküljünk.
Rohanás közben csak egy nyitott ajtó esik az utamba. Beesek. Itt is várnak már a kis trollok. Szerencsére ez egy kovácsműhely lehet, mivel a falon egy teljes lovagi vért függ, a földön meg egy kard. Gyorsan bújjunk bele a páncélba, fel a kardot! Éppen időben, végszóra érkezett a farkas. Gyorsan váltunk néhány ütést és úgy találjuk egyikünk sem tud felülkerekedni a másikon. Én a részemről felajánlok egy fegyverszünetet, látszik rajta, hogy neki sincs sok ellenvetése. Eloldalog. Ebben a dög nehéz páncélban nem lehet normálisan közlekedni. Mi lesz, ha megint hasraesek, legalább egy ökrösfogat kellene a talpraállásomhoz. Inkább visszaakasztom a helyére. A kard azonban még jól jöhet, megtartom.

Az egyik házból furcsa hangokat hallok. Vigyázva, nehogy véletlenül meglássanak, megpróbálok eloldalogni az ajtó előtt. Egy apró résen át meglátom a hangok hallatóját. Egy tökrészeg bika. Ez fel sem tud állni. Csendben mögé osonok és néhány iszonyatos csapással átküldöm a másvilágra. Micsoda hőstett!!

Egy lépcső vezet fel az emeletre. Itt egy napló hever az asztalon. Érdekes. Egy fiatal nő írta és valami démonidézésről szól. Mi lehet az a kő kör? Sok még a rejtély. A másik szobában egy laboratórium van felszerelve. Az alkimista varázsital receptje is fel van írva. Nézzük csak, mi is kell hozzá. Egy répa, egy virág és egy helyes kis szalmabábu. Hol is láttam ilyet? Á megvan, a templomban. El is rohanok érte és beteszem az

üstbe. Milyen meleg van és hogy kiszáradt a torkom. Jól esne egy kis itóka. Irány tehát a kocsma.
Már a kocsmák sem az igaziak. Azt hittem itt végre nyugalom van, de tévedtem. Egy sárkány és egy kék ruhás pasi ütik egymást. Nem nagyon akarok beleavatkozni, de ezek itt nem akarják befejezni. Bátran a sárkány háta mögé settenkedem és bumm. Ez egy jól sikerült ütés volt. A dolog szépséghibája csak az, hogy pont az ütés pillanatában repült félre az a dög és én teljes erőből az embert vágtam kupán. Mindegy, majd ha felébred azt mondom neki, hogy a szörny volt. Itt nem túl biztonságos, ezért felnyalábolom a fickót és átviszem a répaboltba.



Nagy nehézségek árán tudom csak a kulcsot kifeszegetni a halott tulaj kezéből. Hiába, a rigor mortis. Újdonsült cimborám kezd magához térni a SÁRKÁNY okozta ütéstől. Hálából zagyvál valamit a Tó Hölgyéről, akit a környékbeliek imádnak. Marhaság, hogy élhetne valaki egy tóban. Bár lehet, hogy a hal a kedvenc eledele. Ha már itt vagyunk kapjunk fel egy sárgarépát, úgy is ez a varázsital második alkotóeleme.

Már csak virágot kell valahol venni. A játék mackót is illene már visszavinni a kislánynak a pajtába. Gondoltam, meglepem. Messziről dobom be a macit, hogy lássam a reakciót. Ilyenek a mai gyerekek! Az ember az élete kockáztatásával elhozza nekik a játékukat, azok meg leköpik és megrugdossák. Lesheted te kis taknyos, hogy mikor teszek neked szívességet! Úgy látszik ő is unatkozik, mivel játszani hív. Nem bánom, menjünk.

A kazamaták tetszenek neki a legjobban. Sajnos az átlagosnál egy kicsit magasabb termetem miatt nem tudom követni őt. Milyen aranyos, vissza jön és kinyit egy másik bejáratot. A lépcső egy dohos kriptába vezet. A lakók nem veszik jó néven a bejelentés nélküli érkezésemet. Kénytelen vagyok szétcsapni közöttük. A sírkamra legalján kísérteties látványban van részem. Egy nőalak lebeg fel egy sírból, tetején egy labdával.

Szerintem ilyen gyorsan még egy futóbajnok sem ért volna ki. Ide sem jövök vissza egyhamar. Nem ártana keresni egy kis virágot. A falu szélén egy keresztről egy hulla lóg alá. Szegény nem valami szép látvány. Menjünk inkább balra, mivel jobbra egy nagy melák bika üldögél. Egy keskeny ösvényen egy szerzetesházhoz közeledek. Hoppá, milyen szép kis virág nyílik az út közepén, hát én ezt most leszedem. Lehet valami a démonos külsőmben, mivel a barátok sem akarnak beengedni. (Lehet, hogy tényleg gyakrabban kéne borotválkoznom?) Valamiféle szent szavakról papolnak. Ki érti őket?
Mindegy, a harmadik összetevő hatására már kész is a finom varázsital. A történelemórán hallottam azt a történetet, melyben egy kis gall falu pont egy ilyen ital segítségével tudott ellenállni a római Birodalom hatalmának. Ki tudja hátha én is olyan erős leszek, mint az a gall harcos meg a dagadt barátja.

Valami nincs rendben, minden olyan nagynak tűnik. Mi történt velem? Menjünk ki egy kicsit a friss levegőre. Mi ez a furcsa sziszegő hang? Mamám egy kígyó, de még mekkora. Futás! De miért ugrok én ekkorákat és egyáltalán, hogy nézek ki? Ez a nyamvadt ital nem az erőmet növelte meg, hanem menyétté változtatott. Ez nem volt benne az órai anyagban. Futás a templomba, ez a túlméretezett lábatlan gyík még mindig követ. A pincében van csak egy kis nyugtom. Most már átférek a nyíláson, amit a gyerek mutatott. Miért bántanak ezek a kis trollok engem. Nem szép dolog a kisebbet verni.
Megint csak futok, egyre többen követnek. Puff neki, előttem is vannak, végállomás. Szerencsére, éppen időben múlik el a varázslat hatása. Na kis hülyék, már megint nincs rajtatok sapka. A gigantikus küzdelem végén már csak én maradtam talpon egyedül. A lépcsőt egy csapóajtó zárja. Ma mindenki démonnak néz !? Ez az idióta öreg még a kardját is odaadja, csak tűnjek innét mielőbb. Meleg van, nehéz ez a kard.



Itt van egy kis tó, senki sem fogja kideríteni, ha én véletlenül beleejtem ezt a szablyát. A magyar származású Búvár Kund női rokona élhet a tó partján. Pont a fejére dobtam a kardot. Nem csoda, ha mérgében kétszer vállon ver és lovagokat emleget. A varázsló kastélya fenn van a hegyen. Nem árt a tiszteletünket tenni nála sem. Megyek inkább a hátsó bejáraton, mivel szerintem biztonságtechnikailag nincs megfelelően rögzítve a bejárat rácsa.

Honnan ismerhet ez a varázsló engem? Úgy üdvözöl, mintha legalábbis együtt őriztünk volna disznót. Unatkozhat szegény, mivel elmeséli, hogy miként lopta el a tanonca a varázskönyvét. Van itt egy ronda kis manó is, aki szerint a toronyban érdekes dolgokat találhatok. Valóban, a torony tetején egy újabb varázslat elkészítését tanulom meg. Lassan már mágusiskolát nyitok.
A könyvben leírtak szerint szükségem van egy szent relikviára és egy varázskönyvre. A torony tetejét már bejártam, de vajon mi lehet az aljában? Néhány kellemetlenkedő alak után elértem a legalsó szintet. Valami őrült burkoló ugráló dárdákból készített parkettát. őt sem hívom dolgozni.

A kriptában a tulajnak már nem igazán van szüksége erre a remek kis láncingre. Nocsak, nocsak pont az én méretem. Most már jöhetnek a szörnyek garmadával (maximum elszaladok). A démonszobrok közötti bejárat mögött meglátom a keresett varázskönyvet. Nahát ez könnyebb volt, mint gondoltam.
Már csak egy kegytárgy hiányzik. Nem lehet máshol, mint a

szerzeteseknél. Azok a fráterek meg nem hajlandóak beengedni, csak ha Isten szavát hallják. Talán, ha felolvasnék nekik az ótestamentumból Teljes siker, a rend főnöke melegen üdvözölt és azt mondta, hogy csinálhatok bármit a területükön. Ezt én úgy értelmezem, hogy elvihetem a fétisüket, a marhalábszárcsontot. Ők nem így gondolják. Most mit álljak le vitatkozni négy vallási fanatikussal. Ráadásul az egyik kezében egy marha nagy pallos van...

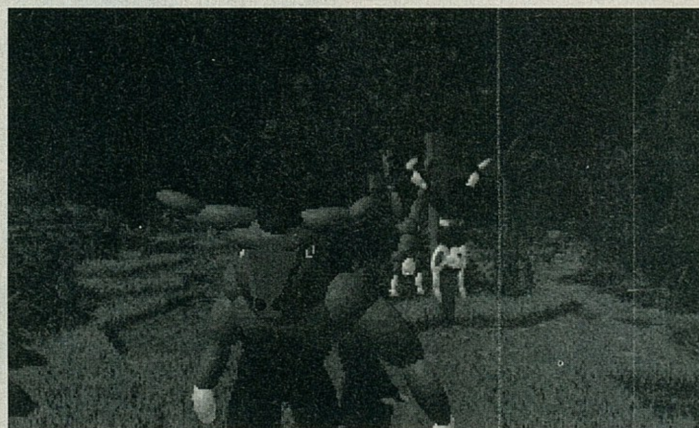
A könyvtáron át vezet a menekülés útja. A könyvvel és a csonttal már csak el kell érnem a kő kört. Ez nem is lesz olyan egyszerű, mivel egy démon rendszeresen felpofoz az úton. Talán most szerencsém lesz. Az volt, itt állok a kör közepén és egy váratlan villámcsapás következtében hozzáragad a kezemhez a csont. Na ne, most már világ életemben ezzel a csonttal fogok mászkálni?

A visszautam a démonhoz kissé viszontagságos. Valami ritka nagy barom, alácsapdázta a lejáratot. Alig tudtam elkerülni a felnyársalást. Valami jó trükk kell, amivel át tudok suhanni a csapda fölött. Talán, ha a toronyban levő madár tollait kitépném és viasszal összeragasztanám... Hallottam, hogy valakinek már sikerült egyszer.



Töprengésemből egy ajtócsapódás riasztott fel. Nem hittem el amit láttam. Kinyílt egy ajtó. Nem kellett hozzá kulcs, varázslat, de még feszítővas sem. Óvatosan benézek, hátha futásra kerül a sor. Senkit sem látok csak egy ócska seprűt. Nézzük mit tud. Hirtelen a nyakamba veti magát egy molett szőke némber. Elkezd óbégatni, hogy végre megjött az ő hercege és hogy most meg fog csókolni. Tudod ám kit ! Azt a hernyótalpast...

Hiába mondom neki, hogy én a filigrán kis barnákat kedvelem, csak nem hallgat rám. Kénytelen vagyok menekülőre fogni a dolgot. Azért a seprűt nem hagyom itt, hátha lehet még valamire használni. Rövid időn belül ekkor ért a másik nagy meglepetés. A seprű egyszerűen alámpenderült. Egy varázsseprű. Ez kell nekem. Csak



ezt az akaszkodó hölgyeményt kellene valahogy elhagyni. Teljesen véletlenül rálépek a nyelet markoló szó ujjaira. Most meg mit ordít, véletlen volt! Irány a lándzsa csapda. Így repülve már nincs semmi gond. Egy rövid látogatást teszek



még a hajdani király színe előtt. Szegényen meglátszik a hosszú diéta eredménye. Csupa csont és csont. A démon ismét kiemelkedik a sírjából. Most más hangot üt meg, meginvitál az asztalához. Micsoda, alkudozik! A csontért cserébe egy örökkévalóságon át tartó jólét két kéjnővel és két rabszolgával? Minek néz ez engem? Minimum hét nő és tíz szolga. Most meg mi ütött belé! Azt ordítja, hogy nincs üzlet. Meg hogy végem van. Na ne röhögtess, ekkora démonokat reggelizek. Gyere ide, ha mersz!

Mi az mi történt, hol a démon? Hogy került ide ez a tűzokádó sárkány? Futás!!! Végem van. beszorított egy sarokba! Egyetlen dolgot tehetek, becsukom a szememet és tüzelek a csontból. Csend van. Résnyire nyitom az egyik szemem, de nem látok semmit. Ja persze belelóg a hajam. Jé, ez megpusztult. No persze egy ilyen hőssel szemben mint én, nem volt sok esélye. A fiatal lány is elkezd éledezni. Filigrán és barna. Nem rossz. Bár a hét az kicsit változatosabb lett volna, de nem leszek telhetetlen, beérem vele.

Ez lenne a játék dióhéjban, Elnézést kérek mindenkitől a kissé idétlen szövegért, de egyszerűen nem volt szívem egy olyan típusú leírást készíteni, hogy "vedd fel a templomban a Bibliát, menj a keresztnél balra, használd a Bibliát a kapunál, beszélj a szerzetessel". Szerintem veri az Alone in the Dark sorozatot minden téren. A grafika elég újszerű. Ellipszis alakú testekből építi fel az embereket és a szörnyeket. Rendkívül eltalált a zene és a hang. Profi színészek kölcsönözték az egyes szereplőknek a hangjukat.

A legjobb azonban a hangulat. Soha sem tudod mikor ugrik a nyakadba egy vérfarkas vagy egy bikadémon. Mindenkinek nagyon tudom ajánlani, mert ez egy nagyon igényes játék. A kezdők nagyon hamar ki tudják ismerni magukat és ezért nem vesztik el a türelmüket, mint más hasonló játékoknál. A megoldás ismeretében két óra alatt vígan végig lehet vinni a programot.

Természetesen nem írtam le minden geget, ez legyen a bátor kalandozók jutalma. Elég annyi, hogy a vérszomjas kis trollokat szerintünk Malackáról mintázták meg. Nem is írok többet, legyen minél több kép az Ecstatica-ból. Beszéljenek azok helyettem.

Mocsy

MS GOLF 2.0

Újabb golfszimuláció jelent meg a színen, a Microsoft a Home sorozatában kijött a Golf 2.0-val. Most a lemezes változatot vesszük górcső alá, egy kicsit összehasonlítva a korábban már bemutatott PGA Golf 486-tal.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 14 MB HD, Windows

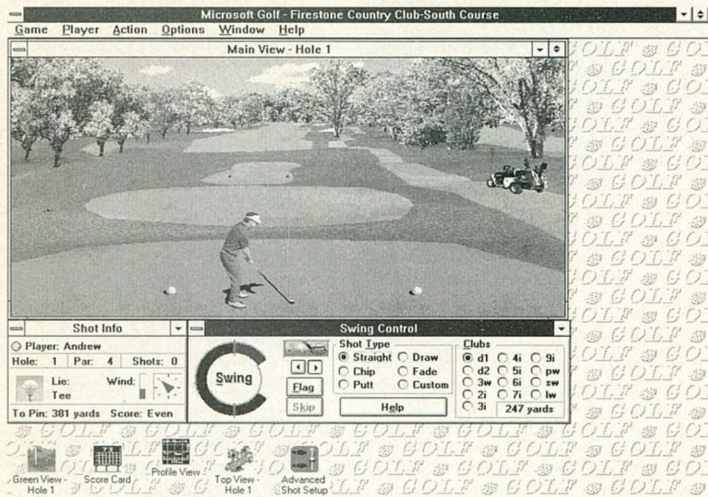
85%

MICROSOFT

PC DISK

Microsoft Golf 2.0

Alig ocsúdtunk fel a PGA Golf 486 okozta sokkból (ami meglehetősen pozitív volt), a Microsoft is úgy érezte, hogy lépnie kell. A programjuk nem új, sőt szerintem még kevesebb dolguk volt mint a konkurensüknek. Már kb. egy éve kinn van a piacon az MS Golf for Windows 1.0-ás verziója, mind lemezen, mind CD-ROM-on. Ezt újították fel egy kicsit, és elnevezték 2.0-ás verziónak (rendkívül eredeti név). Bevallom töredelmesen, a korábbi részhez nem volt szerencsém, így ez a rövid ismertető nem összehasonlítás lesz, inkább a program lehetőségeit ismertetem.



Installálás majd indítás után választhatunk, hogy csak gyakorolni akarunk, vagy komolyan el akarunk kezdeni játszani. Ha végképp tanácstalanok vagyunk, a Help-ben nagyon részletes és nagyon jó útmutatást kapunk mind a programról, mind magáról a golfról.

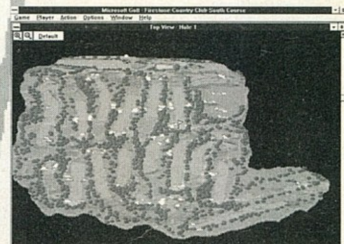
Túljutva a bevezetés nehézségein, a képernyő nagy részét az adott pálya fénykép minőségű képe foglalja el. Itt állíthatjuk be az ütés irányát, majd kiválaszthatjuk a megfelelő ütőt, és ezután hadd szóljon! Miután leszedtük a labdát a legközelebbi fa tetejéről, érdemes mégiscsak utánanézni, hogy is kell az ütéseket irányítani. Mondanom se kell, itt is megtalálhatók a különböző könnyítő opciók (ütésismétlés stb.), ezeket eleinte jó ha sűrűn használjuk. Természetesen ha igazából játszani akarunk, akkor ezeket nem illik használni.

Egyetlen egy dolgot nem sikerült kitalálnom, és a Helpben sem találtam utalást rá: a green-en belül, amikor már csak a puttert tudjuk használni, sehol nem írja ki a maximális ütéstávolságot, így elég nehéz kiszámítani az ütés erősségét (magyarázatképpen:
green = a lyuk közvetlen környéke, ahol a lehető legsimábbra van vágva a fű.
putter = a green-en belül használatos ütőfajta, ezzel csak gurítani tudjuk a labdát.
Ha valaki rájönne, hogy ez hogy működik, örömmel venném ha megírná.)

Ezen a némileg bosszantó apróságon kívül a programról lesüt a profizmus, szinte mindent beállíthatunk, a játékos ruhájának színétől a játéktudásáig, és ezeket kimentve egész játékoskönyvtárakat hozhatunk létre. Szemben a PGA-val, itt csak egy előre gyártott játékos van, és az alapváltozat mindössze egy golfpályát tartalmaz. De itt jön rögtön a játék egyik legnagyobb előnye a PGA-hoz képest: a mellékelt Course Converter segédprogrammal játszhatunk a korábbi verzió, valamint a LINKS és a LINKS386 PRO pályáin is. Így már azért némileg kedvezőbb a kép a PGA három pályájával szemben.

Elérkeztünk talán a legsarkalatosabb ponthoz: hardver-igény. A Microsoft nem hazudtolta meg magát, rendkívül falánk a drága, legalábbis a 3 lemezes terjedelméhez képest. Természetesen Windows alatt fut, és ha csak 4 MB RAM-unk van, akkor a használat során számíthatunk a harddisken egy extra 8 MB-os swapfile-ra. Ha mellé tesszük a program 6 megás méretét, akkor már egy igen szép számot kapunk. Igazából 8 mega RAM mellett kezdi el jól érezni magát, 12 mega fölött pedig elfelejthetjük a swapfile-t. Ja és majd elfelejtem: nem árt egy 66-os alaplap se, valami gyors videokártyával felszerelve.

Végére maradt az értékelés, és itt egy kicsit rendhagyóan megpróbálom párhuzamosan értékelni a korábban már ismertetett PGA Golfot, valamint ezt a programot. Grafikailag mindkettő nagyon profi, és a hanghatásokban se tudok igazán különbséget tenni a kettő között. Játszhatóság: az MS Golf lényegesen gyorsabb a vetélytársánál, bár így se kápráztatja el az embert a sebességével. A PGA-nál viszont néha kimondottan idegesítő, hogy majd egy percig tölti a CD-ről. Pályák tekintetében is sokkal jobban áll az MS Golf. Az egyetlen problémám vele mindössze a korábban már említett putt volt, ami ha komo-



lyan akarunk játszani vele, ez elég nagy gondot jelenthet. Összegezve annyit mondhatok, hogy mindkét programot csak ajánlani tudom mindenkinek, mindkettő nagyon sok képernyő előtt eltöltött órát jelenthet a használójának.

Andrew

PGA TOUR GOLF 486

PGA TOUR GOLF 486

Egy régi program feltupírozása mindig hálás téma volt a szoftverfejlesztőknél. Ezúttal egy nagyon jó golfszimulátorból sikerült grafikailag még jobbat csinálni. Telitalálat, csak így tovább Electronic Arts!

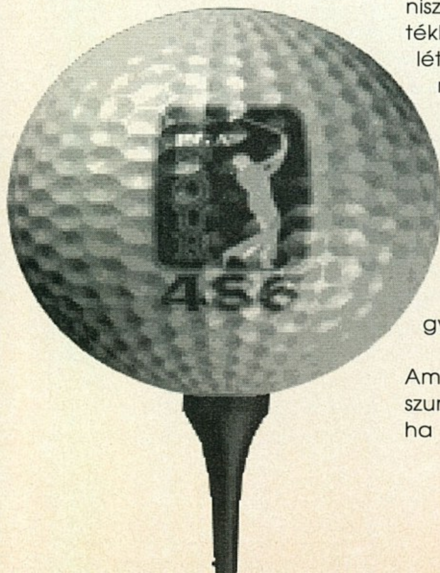
Hardware igény:
386, 4 MB RAM,
13 MB HD, CD-ROM

89%

ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM

Annak idején, amikor a gépemet vásároltam (lehet már idestova két éve), a legelső játékaim egyike volt a PGA Tour Golf. Összesen vagy 500 kbyte, az akkori játékoknak megfelelő grafikájú golfprogram volt, meglepően valósághű szimulációval. Több előnyös tulajdonsága közül kiemelkedett, hogy valós, létező pályákon játszhattunk vele akár négyen is, így azok is élvezhették, akik egyedül nemigen ültek volna le egy golfprogram elé.

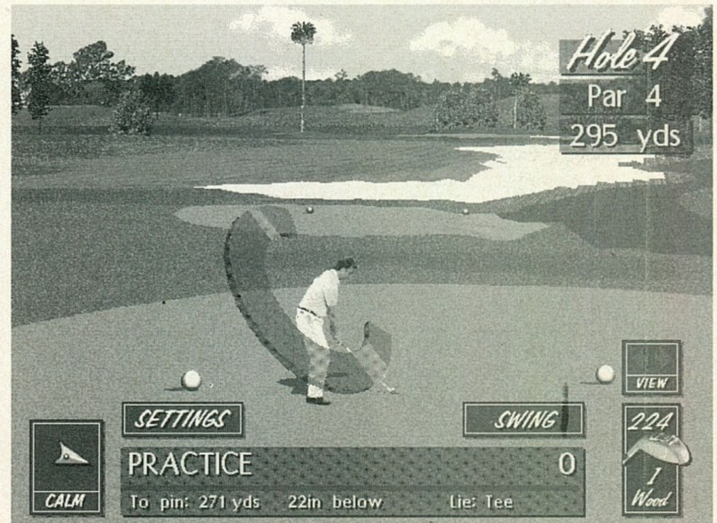
Az idő előrehaladtával azonban egyre több szimuláció jelent meg a piacon, ezek közül nem egy hasonlóan magas színvonalú, de szinte fotórealisztikus grafikával rendelkező program is (LINKS 386 PRO, MS-Golf). Ezért az Electronic Arts úgy gondolta, hogy érdemes ezt a programot a fiók mélyéről előkotorni, és egy kicsit feltupírozva újra kiadni. Szerencsére ez maximálisan sikerült is nekik, így egy rendkívül élvezhető CD-vel gazdagodhat a gyűjteményünk (mert azt természetesen mondanom se kell, hogy CD-n jelent meg a program).



Az első meglepetés az installálás során érhet: minek neki 13 MB hely, mikor úgy is minden a CD-n van? A megoldás: futás közben csinál magának egy 12 megás swap-file-t, és ezt használja virtuális memóriaként. Ha túl vagyunk az installálás viszontagságain, akkor választhatunk, hogy a demot akarjuk megnézni (PGADEMO.COM), vagy játszani szeretnénk. Betöltés után a főmenüben találjuk magunkat. Gyakorolhatunk egy tetszőleges helyszín bármelyik pályáján, játszhatunk egy teljes kört bármelyik helyszínen (a három PGA pálya valamelyikén), vagy a teljes bajnokságot végigjátszhatjuk mindenféle könnyítések nélkül.

A PGA-ról annyit illik tudni, hogy az általuk szervezett körversenynek (PGA Tour) kb. olyan rangja van, mint pl. teniszben az ATP tornáknak. A játékban három, a valóságban is létező PGA pálya található meg, pályánként 18 lyukkal. Miután kiválasztottuk, hogy mit és hol akarunk játszani, össze kell szedni 14 ütőt, majd kezdhetjük is az első lyukat. Az ütés csak elsőre tűnik bonyolultnak, áttanulmányozva a leírást, illetve némi gyakorlás után gyerekjáték lesz.

Amíg nem Tournament-et játszunk, néhány könnyítés is él: ha úgy ítéljük meg, hogy egy ütésünk nem az igazi, újra próbálkozhatunk (MULLIGAN), illetve ha már nagyon közel vagyunk a lyukhoz, a gép azt már magától beüti (GIMMIE). Ezen kívül ilyenkor a program megmutatja az ideális ütéserősséget és a csavarás szükséges mértékét is. Természetesen az igazi játékosok minden ilyen könnyítést kikapcsolhatnak, sőt Tournament módban azt is kiválaszthatjuk, hogy milyen pontozási rendszerben értékeljen a program. Ha a gép ellen akarunk játszani, akkor több profi játékos közül választhatunk (akár többet is), és a gép az adott játékos stílusában és tudásával fog ellenünk játszani. Sőt, akár mi is játszhatunk profi játékosként. Akik eddig is szerették a golfot, most se fognak csalódni.



A program méltó vetélytársa nagy elődeinek (LINKS 386 PRO, MS-Golf), elérve azok színvonalát. Két kisebb hátrányt azért még megemlítenék: 4 MB RAM mellett nagyon sokat töltöget egy-egy új lyuknál, ez néha már egy kicsit idegesítővé válik. A másik hátránya, hogy a vetélytárs programokhoz sokkal több pálya létezik kereskedelmi forgalomban, amelyek egymással is kompatibilisek. Nem tudom, ehhez terveznek-e Electronic Arts-ék újabb pályákat kiadni, mindenesetre nem válna a hátrányára. Mindezen kisebb kellemetlenségekért bőven kárpótol minket a program átlag fölötti színvonala és profi kivitelezése, még a golf legvadabb ellenségeinek is ajánlom, hogy üljenek le egy körre a játék elé. Kíváncsi vagyok, fel tudnak-e állni mellőle?

Andrew

STAR CRUSADER

A gyengécske demo után egy meglepően erős szimulátor. Ez a Gametek még fog okozni egy-két meglepetést a közeljövőben. Szimulátorrajongók ne szalasszák el, de szerintem kezdők is nyugodtan nekiláthatnak.

Hardware igény:
386/40, 4 MB RAM
DOS 5.0

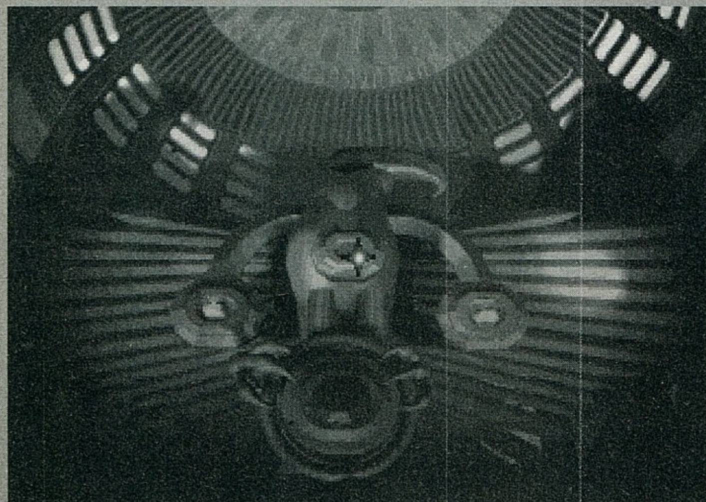
86%

GAMETEK

PC DISK

STAR CRUSADER

Az ellenséges űrhajók szinte észrevétlenül közelítették meg a bázist. Az anyahajó ott állt készenlétben a rendszer határán, bármelyik percben indulásra kész. A feladatuk a Gorene Birodalom bázisainak kifürkészése és ha egy mód van rá, megsemmisítése. Nem volt szerencséjük. A védelmi rendszer az utolsó pillanatban felfedezte a behatolókat. A bázis legjobb pilótáját küldték ki. Az idegenek már az űrhajó formájának



megpillantásakor tudták, semmi esélyük. A számítógépük már korábban figyelmeztette őket erre a Kilrathi tervezésen alapuló vadászgépre. Egyet tehettek csak, vissza az anyahajóra és eltűnni ebből a rendszerből.

Néhány másodpercen múlt csak, hogy nem sikerült megszökniük, az emberek vadászgépe túl gyorsnak bizonyult. Szinte fel sem eszméltek, és a torpedókat jelző berendezés őrült vijjogásba tört ki. Pár pillanat múlva kettős robbanás rázta meg a támadó hajót. Az lassan és méltóságteljesen a még mozdulatlan ellenséges anyahajó felé fordult. Kettő darab nehéz plazma-hidrogén torpedóval is felszerelték a kis gépet erre a küldetésre. A pilóta rezzenéstelen arccal engedte útjukra a halálos csomagokat. Tudta, több ezer élőlény szolgál azon a másik hajón.

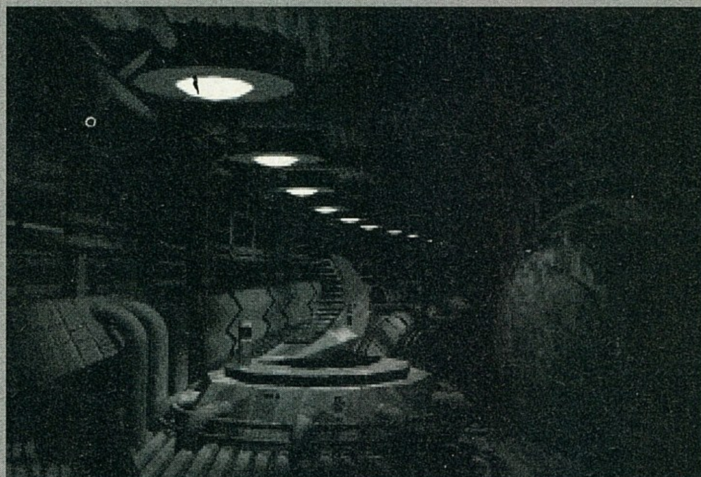
A torpedók úgy mozogtak mintha lassított filmen néznénk. Még öt másodperc és végük. Vajon mit érezhetnek odaát ebben a pillanatban?

Kettő, egy, bang... Vége, a másik hajó darabokra szakadt.

Ez azonban csak a nyitás volt. Ettől a pillanattól kezdve megindult egy új, véres harc. Ki lesz az erősebb, ki fog győzedelmeskedni?

Ez mind csak rajtunk múlik. A Take 2 és a Gametek összefogásának eredménye képpen egy galaktikus háború kellős közepébe csöppenhetünk bele. A Gorene (nem a fagyasztóládákat áruló) Birodalom végre rendet akar tenni az Ascalon hasadékban. Rajtuk kívül még négy különböző faj él a rendszerben (róluk majd később). Itt kezdődik ígéretesnek tűnő karrierünk. Kezdetben még csak kezdő pilóták vagyunk, de később, a sikeres küldetésekkel egyenes arányban, magasabb rendfokozatba léphetünk.

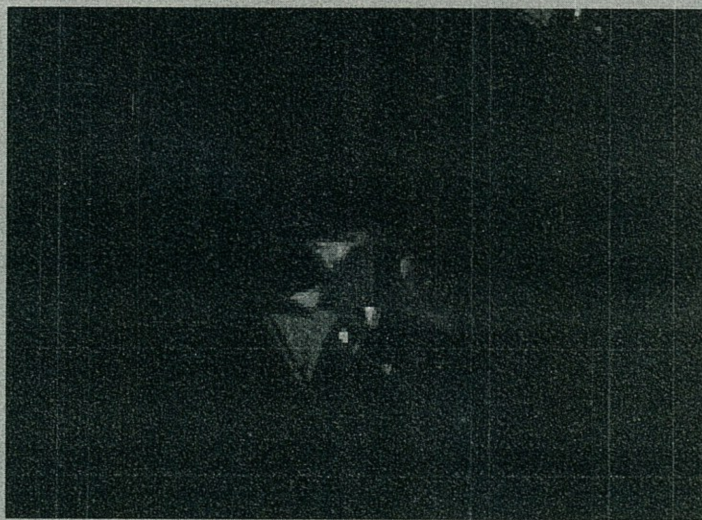
Az intro elég kellemes, de a CD verzió valamivel hosszabb. A grafika kicsit szokatlan a vektoros X-wing és a bitmap-es Wing Commander után. Leginkább gyerekrajzokra emlékeztetnek az űrhajók. Kicsit idétlenek az űrben cikázó narancssárga és meggypiros gyilkológépek. A robbanások sem a megszokott stílusban vannak jelen. Nem probléma, egy kicsit talán szokatlan, de gondolom néhány óra gyakorlás után már fel sem fog tűnni. A hang az a szokásos



Ennek számos előnyét élvezhetjük. Megválaszthatjuk a kísérőinket, összeállíthatjuk a köteléket stb... Nagyon remélem, hogy itt már lesz valami hatása annak, hogy tisztek vagyunk. A Tie fighter reklámkampányának fontos része volt az, hogy magasabb beosztásban jobb hajókat kapunk. No kérem szépen, abból sajna semmi sem valósult meg. Javítsatok ki, ha tévednék, de én úgy vettem észre, hogy a küldetéseket MINDIG ugyanazzal a géppel hajthatjuk végre. Nincs szerepe annak, hogy milyen a rendfokozatunk. Pedig milyen jó is lett volna segítséget kérni az X-wing-ben az utolsó előtti küldetésben. Mondjuk nem egy kísérőnk lenne, hanem négy, igaz General Pellus?!

minőségű és természetesen már Speech Pack-et is fel tudunk installálni a wincsire. Ezzel már kellemes angol szövegek élénkítik fel az egyhangú öldöklést az űr hideg csendjében.

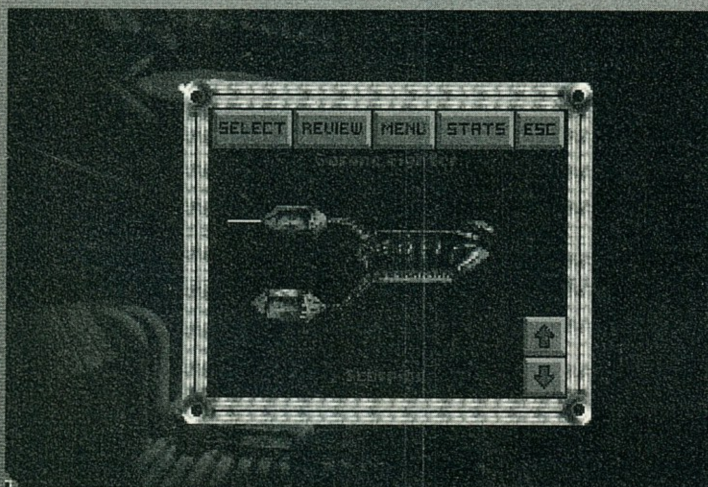
Egyetlen gondom volt csak, de az eléggé kiborított. Itt van egy igazán ígéretes kis játék. A külcsín és belbecs végre találkozik. Nem kell Pentium a futtatásához, de a botkormányt azt nem tudja tisztességesen bekalibrálni. Két órát kínlódtam vele míg feladtam. Vagy az egyik irányba húz, vagy nem tudom jobbra csűrni a hajót. Három botkormány és harminchárom becsületsértés után nekiláttam egérrel irányítani. Nem egy kellemes élmény, mondhatom, de



mint minden más ez is csak szokás kérdése. Nem adtam még fel a reményt végleg, van még pár ötletem a kalibrálást illetően.

Az új hadjáratot egy nehézségi szintválasztás előzi meg. Még egy játék amit a nem csak profik is végigjátszhatnak. Mostanában erről megy a legtöbb vita a GURU szerkesztőségben. Két párt áll szemben egymással. Vannak a a nehézségi szinteket utálók és szeretők (nem olyan szeretők). Del és jómagam az előző tábor nagy részét alkotjuk. Óriási viták alakultak ki egy-egy játék kapcsán. Kell vagy nem kell?

A legtöbb vitát kiváltó játék persze a DOOM 2 volt. Ember-e egyáltalán aki használja az örökéletet? (Ez persze csak vicc, nem kell komolyan venni senkinek sem!) MI sem vagyunk profik minden játékban, sőt! Még a DOOM-ban is csak átlagosnak számítunk az olyan nagyágyúkkal szemben, mint a készítők, akik egérrel nyomulnak Nightmare szinten. Mi csak



azt szeretnénk elérni, hogy az emberek használják az agyukat és az első nehézségnél ne rögtön a pályaléptető kódot pötyögjék be. Nagyon jó példa volt erre egyik ismerősöm esete. Ez megvilágítja miért vannak viták egy ilyen látszatra piti ügyből.

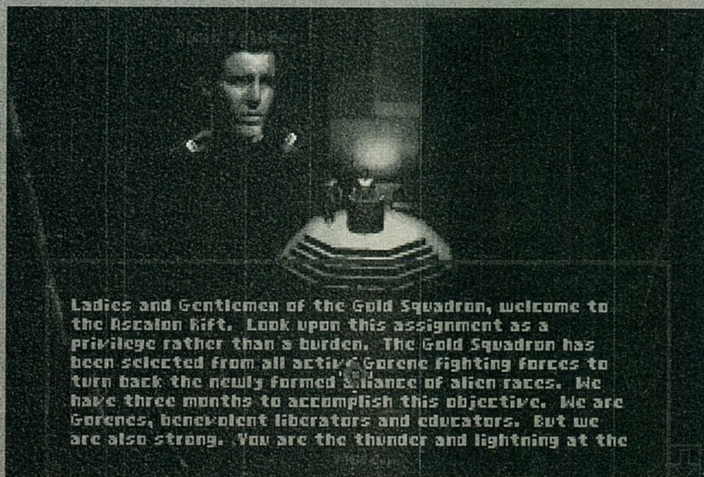
A srác játszott a DOOM 2-vel. Egyik este felhív és közli boldogan, hogy ő már a harmincadik pályán jár és ráadásul Ultraviolence-ben. Na mondom magamban, ez igen, ilyen gyorsan, van érzéke hozzá. A következő kérdése azonban romba döntött mindent. Megkérdezte, hogy mire való a barna gömb (Megasphere). Könyörgöm, hogy játszhatta valaki végig úgy a huszonkilenc pályát, hogy nem tudja mire való az a tárgy. A szomszéd kissrác, Csaba, nem játszik a Doommal, mivel fél bemenni a sötétbe, de még ő is tudta egyből mire való az a tárgy. A győzelem így elveszti minden kellemes ízét.

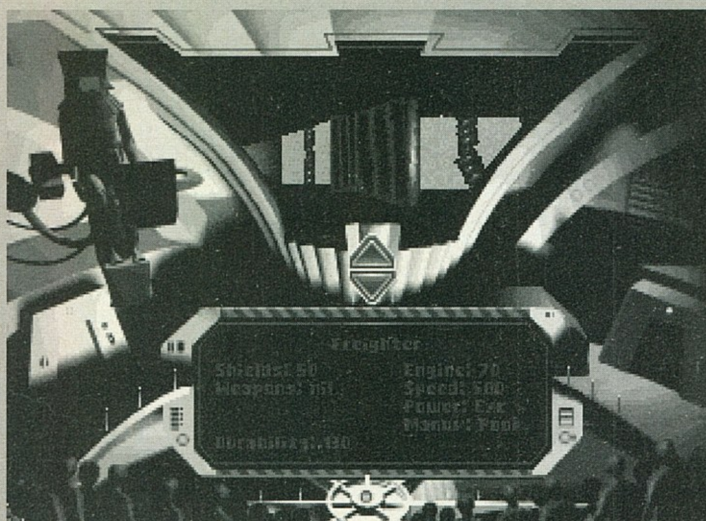
Sokat vitatkozunk arról is, hogy melyik a jobb az X-wing avagy a Tie fighter? Nem tagadom sokkal szebb lett a grafika (bár én nem nagyon vettem észre ezt a gourard shading dolgot) és több géppel repülhetünk, de hol van az a győzelmi mámor ami az X-wing-es küldetések sikeres befejezésekor jelentkezett? Számtalan levelet kapott a szerkesztőség elakadt játékosoktól. Mit gondoltok Tie fighter ügyben hányan keresnek meg minket? Talált, süllyedt, a kutya sem. Egyszerűen fogja magát a kevésbé kitartó gamer és lerakja legkönnyebbe, ahol a lázadók gépei egymást lövik, csak hogy nekünk ne kelljen csinálni semmit.

Valószínűnek tartom, hogy ez és Del Sytem Shock cikke kicsit fel fogja kavarni az indulatokat ebben a témában. Várjuk tehát mindenki észrevételét! Egyet kérünk csak, ezt kulturáltan tegyétek ne úgy mint Gyuri Kecskemétről. Kaptunk tőle egy nyomdafestéket nem tűrő levelet, melyben a készítők és cikkírók munkáját minősítette (kiemelten a Joypad-et). Mindenkinek lehet egyéni véleménye az újságokról, de ha már ezt leírja, akkor legalább annyi fáradtságot vegyen magának, hogy megnézze a helyesírási kiskönyvben, hogy hány g-vel írják a segget. Igen Gyuri, ezt a szót te háromszor is egy g-vel írtad, de a leveled stílusa után már nem is nagyon csodálkozunk rajta. Persze a címét véletlenül lefelejtette a borítékról (visszajön a jó kis névtelen levél korszak).

Bocsánat, hogy egy kicsit elkalandoztam, de ez már nagyon kikívánkozott belőlem. Vissza a Star Crusader-hez. A nehézségi szint után a Birodalom jelképe, a sas villan be a képbe. Itt négy lehetőség közül választhatunk. A taktikai galaktikus térképen megszemlélhetjük a háború jelenlegi állását. Minden faj különböző színnel jelöli magát. Mi kezdetben a kékekkel vagyunk, de a politikai viszonyok változásával akár a másik oldal flottáját is erősíthetjük.

A szimulációs szoba mindenkinek ajánlott aki most kezd játszani. Itt különböző erősségű és számú ellenfelekkel vívhatunk meg szimulált környezetben. A harc közben remekül kiismerhetők a standard vadászok tulajdonságai és repülési paraméterei. A mission briefing egy rövid eligazítás a következő küldetésről. Nagyjából egy kupaktanácsra emlékeztet engem, ugyanis minden pilóta elmondja a maga kis kommentárját a küldetéssel kapcsolatban. Legnagyobb megrökö-





.nyödésemre az egyik pilótahölgy már az első küldetést is megkérdőjelezte. És egy ilyennel menjek én ki harcolni? Hiszen bármikor hátba lőhet.
A negyedik terem talán a leghasznosabb rész. Itt szerezheti meg a kezdő pilóta a túléléshez szükséges nélkülözhetetlen tudást. A tisztek itt választhatják meg a velük egy kötelékben repülőket. Az utánpótlásból is itt csemegézhetnek az arra érdemesek. Az adatbázisból sok hasznos információt ki tudnak csikarni az angolosok. Nem mindenki tud azonban olyan jól, ezért néhány általam fontosnak tartott tudnivalót lefordítok.

Minden háborúban az a legfontosabb, hogy ismerjük az ellenfelünket. E tudás birtokában már előre ki tudjuk számítani a következő lépését, s ennek megfelelően tudunk cselekedni.

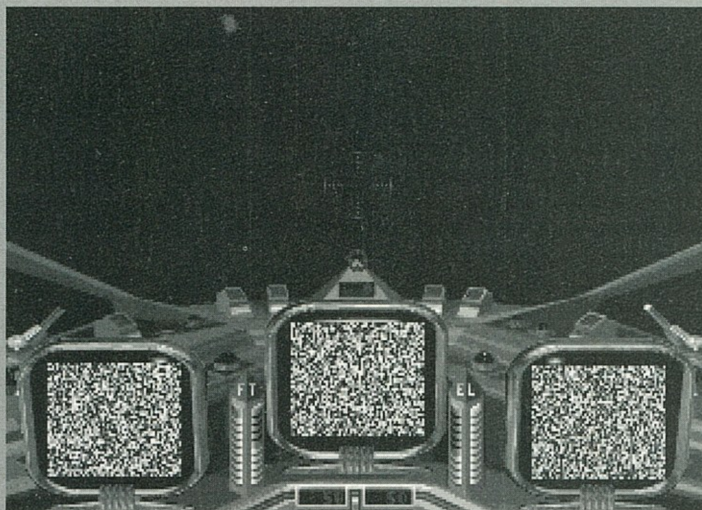
AMIENS - Az emberszabásúak osztályába tartoznak. Mindössze egy bolygót irányítanak, de igen magas szintű technológiával rendelkeznek. Ez veszélyes ellenfelekké teheti őket. Szerencsére nagyon békések és nem akarják a saját területüket növelni. Megvan a saját problémájuk. Egy pestisjárvány harminc évvel ezelőtt megtizedelte a soraikat. A megmaradt tudósoknak sikerült kifejleszteni egy olyan baktériumot, amely képes életben tartani a már megfertőzött egyedet is. A káros mellékhatása azonban igen veszélyes. A baktérium hatására az amúgy békés Amienekből gyilkológépek lesznek. Ez a kettősség gyakran vezet tudathasadáshoz, skizofréniához. Ezeket szem előtt tartva kell az ügyeinket velük intéznünk.

MAZUMAS - Kaméleonszerű alakváltó lények. Az Ascalon hasadék legnépesebb faja. Négy teljes bolygót tartanak a hatalmuk alatt. Nem csak népességben, de gazdagságban is felülmúlják a rendszer többi faját. Bolygóik felbecsülhetetlen értékű nyersanyaggal és természeti kincsekkel rendelkeznek. A többiek közötti háborúskodást használják ki. A termékeikből befolyó pénzt visszaforgatják a saját gazdaságukba, iparosítanak. Ez a pénz teszi számukra lehetővé a legkorszerűbb űrtechnika beszerzését. Ezzel és a kimeríthetetlen ember(kaméleon)anyaggal fontos katonai erőt képviselnek. Alakváltó képességük lehetővé teszi számukra bármely faj utánzását. Ez ideális kémekké teszi őket.

GORENE - Az ismert világegyetem legerősebb faja. Folyamatosan növelik területük határait, terjesztve ezzel technológiájukat, tudásukat és a filozófiájukat. Sokan hódítóknak tartják őket, de szerintük ők csak felszabadítók és oktatók. Felvilágosítják és a helyes útra terelik az idegen fajokat.

NOMENS, NUUBYANS - Ők voltak az első faj, akik kapcsolatot teremtettek a Gorene Birodalommal. A többi fajhoz képest primitívek voltak, ezért örömmel fogadták a Gorene fegyvereket. Így mindketten jól jártak, mivel ők lettek a Birodalom első számú szövetségesei a térségben. A fegyverekkel járó hatalom azonban elvette néhány vezető eszét. Véres polgárháborúk törtek ki, melynek következményeképpen az egész bolygó lakhatatlan lett. A maroknyi túlélő, a Nomenek, szétszóródott a galaxisban és a Gorene-ket hibáztatja a történtekért.

TANCREDS - A térség katonailag legfejlettebb faja. A szomszédos bolygókkal vívott folyamatos harc tökéletes harcosokat képzett belőlük. Más népek barbároknak tartják őket, de nagyon intelligensek és a hadviselésben kimagasló teljesítményeket nyújtanak.



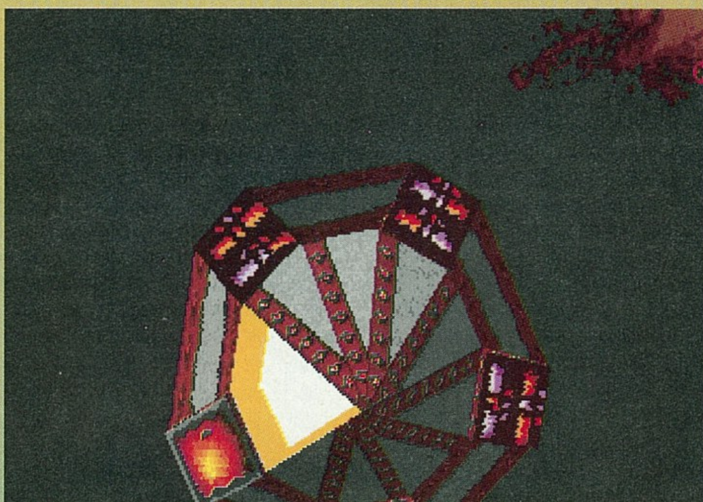
ZEMUNS - A hasadék vallási fanatikusai. Az egész faj az istenük szolgálatára rendelkezett be. Minden nem hívőt ellenségnek tekintenek, akár fegyverrel is képesek téríteni. A Tancredsek különösen a bögyükben vannak. Néhány évvel ezelőtt szent háborút hirdettek ellenük és megtámadták azok bolygóját. A véres háborút egy kényszerbéke zárta le két éve. A Zemun-ok elég fejlettek mind fegyverek terén, mind az űrtechnológiában. A Gorene Birodalmat behatolónak tekintik, vagyis ellenségek.

Minden faj rendelkezik újonnan kifejlesztett fegyverekkel és más műtyűrökkel. Ezek ismerete élet és halál kérdése lehet az űrben (vagyis megspórolhatunk egy visszatöltést). Az Amien-ek kedvenc taktikája a védekezés. Erre fejlesztették ki a részecskemezőt. Ez egy a hajónál 10-szer nagyobb sugarú körben elektromágnesesen feltöltött részecskéket bocsát ki. Bármely más gép ha e mezőbe kerül, komoly fizikai sérüléseket szenved.

A Zemun tudósok fejlesztették ki a félelmetes energiaelszívó rendszert. Ez a sugár rákapcsolódik a fő energiaellátó egységre és átpumpálja az áldozat energiáját a támadó celláiba. Az űr vámpírjainak is szokták őket becézni. Az egyik legpusztítóbb torpedót a Tancred-ek találták fel. Ennek a robbanófeje hidrogén és plazma keverékkel van megtöltve. Közelről kisebb hajókat letöröl az űrből, de a nagyokat is komolyan károsítja.

Tapasztalt Y-wing-esek bizonyára kellő hatásfokkal tudják majd alkalmazni a Gorene erők által használt disruptort. Ez gyakorlatilag megegyezik a már ismert ion ágyúval. Nagyszerűen használható nagyobb csatahajók megbénítására és elfoglalására. Nagyon sok más fegyver is található, de azokat már mindenki tapasztalja ki saját maga. Itt is érvényes az, ami a

többi szimulátorban. Egy megfelelően kiválasztott gép és fegyverzet már fél győzelem.
Ezek voltak az adatbázisból a legfontosabbak. Természetesen ajánlatos a többi adatot is alaposan áttanulmányozni. A térség politikája, földrajza, a nagy emberek személyisége mind-mind a hasznunkra válhat a későbbiekben. A legújabb tudományos-technikai fejlesztések eredményeiről is itt kaphatunk híreket.
Ennyi fejtágító után már nyugodtan be is ülhetünk az első

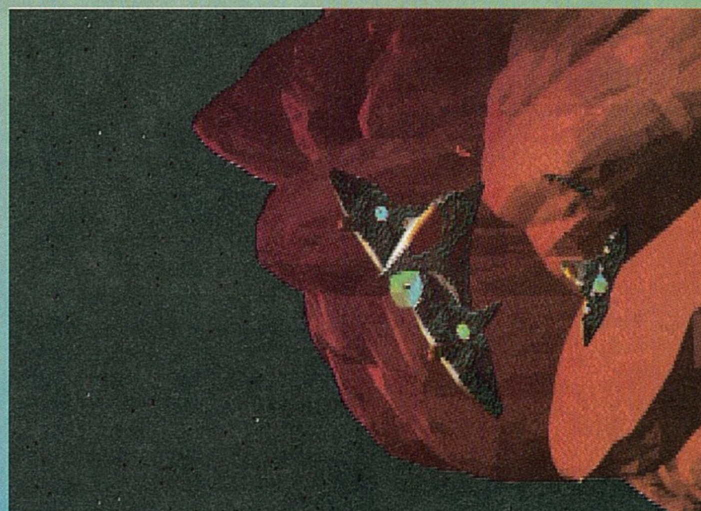


küldetés eligazításra. A parancsnok elmondja, hogy két ellenfelünk titkos fegyverleladási akciót hajt végre a térségben. Ezt kell nekünk megakadályozni. Három szállítóhajó és csak egy vadász védi őket. Nem is olyan rosszak az arányok. Egy kimondottan kellemes animáció után az űr öleli körbe a kabinunkat. Ez már nem játék, itt minden élesben megy.

Azoknak akik ismerik az X-winget, nem lesz nehéz az irányítás. Itt is ugyanolyan energia-lézer-pajzs rendszerrel van dolgunk mint ott. A három képernyőt szintén lehet váltogatni tetszésünk szerint. Ez a Privateer rajongók területe. Az ellenféltől kezdve a pajzsunk állapotáig szinte mindenről ezeken a kis kamerákon keresztül kapunk információt. Nem maradhatott el a jól ismert rádiózgatás sem. Kedvenc beszólásom a kaméleonoknak az, hogy a mamájukat emlősnek titulálom. Ez nagyon fel tudja bosszantani őket, és gyakran ész nélkül rohannak rám. Ilyenkor a legkönnyebb őket kinyírni.

Az első küldetés sikeres elvégzéséhez csak a három szállítóhajót kell kilőnünk, persze ezt a kísérővadász nem fogja tétlenül nézni.

A második küldetés már jóval változatosabb. A hiperugráshoz szükséges nyersanyaglelőhelyről van szó. E nélkül komoly hátrányban lesznek az ellenfeleink. Egy felderítőgéppel kell megvizsgálnunk az összes térségben található műholdat. Célszerű megállni a szatellitek előtt és CTRL-S-sel aktiválni a scannert. Ez el fog tartani egy darabig, ne aggódjunk. A sikeres felderítést közli a gép. A harmadik nekifutásra kell ezt a finomítót megsemmisíteni. Itt már lesz társaságunk is. Kapunk egy remek társat és hat darab (nem) remek ellenfelet. Itt már komoly tűzerőt képviselnek a többiek is.



Minden küldetés végén a parancsnok értékeli az aznapi teljesítményünket. A legjobb pilóták természetesen ACE besorolást kapnak, de ez nem törvényszerű. Elcseszett küldetés esetén bizony behívatnak a parancsnokhoz és páros lábbal rúgnak ki a hadseregből. Közben a hadszíntéren is változnak a dolgok. Az ellenfél egy sikeres akciójával területeket foglalt el az általunk ellenőrzött térségből. Ezen sürgősen változtatni kell.

A demo verziót is én teszteltem le még szeptemberben. Akkor elég szkeptikus voltam a játékkal kapcsolatban és nem sok sikert jósoltam neki. A kész verziót látva azonban be kell látnom, hogy tévedtem. Nagyon átgondolt és igényes programmal állunk szemben. Igaz, hogy a készítők sok mindent átvettek az Origin és a LucasArts műhelyeiből, de ettől eltekintve igazán figyelemreméltót alkottak. Nagyon sajnálom, hogy a botkormányproblémák miatt nem tudtam igazán belemerülni a hadjáratba. Őszintén szólva nem igazán voltam megelégedve a Gorene Birodalom politikájával. Az én értékrendemnek inkább az Amiensek viselkedése felel meg.

Nagyon remélem előbb-utóbb sikerül megoldanom ezt a kis technikai malőrt és akkor egy minimum két oldalas tippek, trükkök a Star Crusader-hez című irománnyal lephetem meg az érdeklődőket. A billentyű kiosztást sajnos nem küldte el a cég (nem is közölném le az összeset), de a Privateer veteránok nagyon sok hasonlóságra fognak bukkanni. Csak azt tudnám, hogy a fenébe kell visszamenni a bázisra. Ne értsen félre senki, nem kalózverziót teszteltünk, csak az ECTS forgatagában a Gametek képviselője a lemezek mellé elfelejtette átadni a kézikönyvet, úgyhogy most csak találgatok és nyomkodok össze-vissza. Remélem azonban, hogy hamarosan megjön a CD verzió teljes pompájában. Addig is jó kalandozást és izgalmas csatákat kívánok mindenkinek.

Mocsy

WOLF

A titokzatos farkasok mindennapjaiba vezet be ez a program, rendkívül szép grafikával. A program hangulata remek.

Hardware igény:
386SX/25, VGA, 640 kB RAM, 2 MB HD, CD-ROM, DOS 5.0

82%

US GOLD

PC CD-ROM

WOLF

Az állatok igen kedvenc témája a programíróknak, talán azért, mert még napjainkban is viselkedésük és életük bizonyos szakaszait homály fedi. A farkasok egyébként is mindig elég különlegesnek számítottak, legalábbis ők voltak az egyik állatfaj képviselői, melyet a szabadsággal, a természet vadságával és kiismerhetetlenségével szimbolizáltak. Nos, szerintem egyáltalán nem volt rossz választás, mikor is a program fejlesztői elhatározták, hogy a farkas mindennapjait veszik billentyűzetvégre, és ezáltal megpróbálnak minket is beavatni egy kicsit a rejtelmes állat küzdelmes életébe.



Előzetesként annyit kéne talán megemlíteni a programról, hogy igen kellemesen csalódik az, ki nem vár nagyon sokat a játéktól, mely már egy kicsit súrolja az ismeretterjesztő kategóriát avval, hogy néha olyan részletes és kielégítő magyarázatokkal és helyzetképekkel szolgál bundás barátunkról, hogy azt néhány komolyabb kiadvány is megirigyelhetné. Egyébiránt természetesen CD-n kapott helyet a játék, de ez nem is csoda, hisz rengeteg állókép és animáció teszi színesebbé a szürke hétköznapokat. Ugyancsak VGA felbontásban üzemel a farkasosdi, azonban nem hiszem, hogy ez akadályt jelent azoknak akik meg óhajtanak ismerkedni a farkas "rejtett" titkaival. Nem is szaporítom tovább a szót, következzen a játék felépítése.

A kezdőanimáció után a főmenüben kalandozhatunk ahol is a következő pontokat találhatjuk:

- **Introduction** - a szokásos bevezető intro megtekintése, ez a rész természetesen nem interaktív, azaz nem szólhatunk bele a történésbe, maximum megállíthatjuk, ha éppen már meguntuk.

- **Abot Wolwes** - egy kis kiegészítő információs menü, ahol is remek képekkel illusztrálva láthatjuk a farkasok jellemzőit. A tulajdonságok bemutatása főleg azért érdekes, mert a hasonló emberi tulajdonságokkal is össze lehet hasonlítani, így sokkal szemléletesebb a dolog.

- **Watch Demo** - a demo mód, ahol is a program kis lépésekben bemutatja, hogy milyen dolgokat is tehetünk a játék során, minden lehetséges variációt szemléltet, így melegen ajánlom a kezdő farkasoknak.

- **Play Scenario** - az egyik leglényegesebb rész a játékban. Ezen pont alatt küldetésszerűen tekinthetjük át a főbb tevékenységeket, melyeket a farkasnak meg kell tanulnia az élete során.

- **Play Simulation** - gyakorlatilag ugyanaz mint az előző pont, avval a különbséggel, hogy minden lehetséges variációs lehetőséget megváltoztathatunk az egyes scenario konfigurálásánál. Mint később láthatjuk, igen tetemes mennyiségű lehetőség sorakozik majd itt, igazán kellemes dolog, hogy ennyire befolyásolhatjuk a történéseket.

Nem választom külön az utóbbi 2 menüpont leírását, mivel nagyon kevés különbség van a sorakozó almenük és választó képernyők sorrendjében. Legelőször is a tájat kell kijelölnünk:



- **Artic** - a tundra farkasainak valószínűleg a legnagyobb kihívás a természet viszontagsága, a hosszú telek és a rövid nyarak igencsak befolyásolják a táplálkozási és egyéb lehetőségeket. Nem állítom, hogy a legkönnyebb dolgunk itt van, sőt inkább ez a legrázósabb variáció.
- **Timber** - középkategóriás nehézségi fokozatot képvisel az erdő, mely viszonylagos biztonságot nyújt a farkasoknak és persze evvel együtt a bőséges vegetáció és állatállomány megfelelő életkörülményeket teremt négylábú barátainknak.
- **Plains** - ismét egy véglethez érkeztünk, itt inkább a végtelennek tűnő sík területek uralják a szemhatárt, mely igencsak befolyásolja az állatállományt és a vadászati lehetőségeket. A vízhez jutás sem könnyű itt néha, a szárazság nem ritkaság ezen a területen.

Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus területet, akkor következik a Scenario kijelölése. Területenként 14 lehetséges variáció áll a rendelkezésünkre. A legkülönfélébb "küldetéseket" kell végrehajtanunk a játék során a legegyszerűbbektől (pl. innivaló keresése) egészen a komplex feladatokig. Ha kijelöltük a kívánt scenariot, akkor egy rövid jellemzést kapunk a feladatról és a nehézségi szintről. Érdemes alulról kezdeni, mert így nagyon sok kellemetlenséget megspórolhatunk magunknak avval, hogy a komplexebb feladatok végrehajtásánál az alapokkal sem vagyunk tisztában. Egyébként a

továbbiakra is igaz az, hogy minden választó képernyő elfogadása a zöld tappancs nyommal, míg elvetése a pirossal történik.

A konkrét scenario kiválasztása után a Scenario Profile Screen bukkan elő, mely a konkrétumukat tartalmazza a pályáról. Infot kaphatunk itt a vadászok számától kezdve egészen a jellemző időjárási viszonyokig. Természetesen ha Play Simulation módban játsszuk a játékot, akkor itt át is variálhatjuk a beállításokat, akár minden bokorba ültethetünk egy manust.

Scenario módban egy kicsit különbözik a beállító menü, legalábbis ennél az egy pontnál. A különbség a grafikában és a választó ikonok elhelyezésében rejlik, valamint abban, hogy ha a bal oldalon ácsorgó rénszarvasra kattintunk, akkor a játékban előforduló 5 állatfajta előfordulási gyakoriságát kalibrálhatjuk be.

Csak a Simulation mód kínálja fel a következő választási lehetőséget, ahol is a minket alakító farkas személyét választhatjuk ki. E mellett persze még sok más beállítási lehetőség is helyet kapott a menüben, melyek piszkálgatását csak profi farkasoknak ajánlom, mert igencsak megkavarhatja életünket a téma és még arra sem jövünk rá, hogy mitől pusztultunk el olyan hamar. Egyébként a falkára vonatkozó beállítási lehetőségeket (falka nagysága, megoszlása), valamint a környezetünkben tartózkodó más falkák számát, illetve távolságát is beállíthatjuk itt. A játékban szereplő és kiválasztható farkas kóma szerepel egy adatbázisban, mely adatbázis mindent lényeges és lényegtelen dolgot elárul kedvencünkről. Megtudhatunk itt a korától kezdve egészen a falkában betöltött szerepéig mindent.



Úgy érzem lassan itt az ideje annak, hogy játszunk is, nem ártana ha foglalkoznánk egy kicsit a lényeggel is. Nos, általában a vackunk közelében látjuk meg a napvilágot (vagy legalábbis a játékban). Különböző irányokba indulhatunk el attól függően, hogy éppen mi a célunk. Az irányításra az egeret és kurzor billentyűket is igénybe vehetjük, én inkább az előbbit javaslom. Farkasunk a könnyed sétától kezdve egészen a vágtáig képes a helyváltoztatás gyönyörét bemutatni. Természetesen az energia-felhasználás nem ugyanaz minden esetben, annyira nem ugyanaz, hogy rohanás esetén az alsó sorban rögtön nyomon kísérhetjük az életem és folyadék ellátottságunkat, mert ilyenkor rohamosan csökken mindkét tartalékunk. A kurzor színe egyébként egyértelműen jelzi, hogy milyen módon haladunk éppen, de persze ezt csak a gyengébbek kedvéért említem meg. Jó, jó mondhatjátok, menni lehet sokfelé, de merre érdemes?

Nos, farkasunknak kiváló érzékszervel vannak, melyet nem rest a szolgálatunkba állítani. A vizuálisan érzékelhető állatokat és egyebeket az S (See) gomb megnyomásával varázsolhatjuk a képernyőre, értelemszerűen a 8 lehetséges ikonhely jelzi a követendő irányt. Az orrunk sem kutya mondhatnánk (nekem legalább is hatalmas), így a szaglást (N) is igénybe vehetjük a tájékozódáshoz. Utolsó lehetőségként a hallás (H) áll a rendelkezésünkre. Úgy vettem észre, hogy a szaglás a farkasok erőssége, így értem el a legjobb eredményeket. A megjelenő ikonok mellett általában az érzékszerv kijelzi, hogy milyen távolságban található az aktuális tárgy, ember, állat, hulla stb. Elég sok variáció létezik az ikonok között, nem akarom nagyon arra pazarolni a helyet, hogy részletesen leírom, hogy hogyan is néz ki egy elhullott állat tetemét jelző ikon, erre mindenki rá fog jönni nagyon hamar. Egyébként a rövid billentyű parancsokból még rakatot ismertet a kézikönyv, de a rövid emlékezetű olvasóknak hadd ajánljam a mágikus F1 gombot, mely kilistázza ezeket a lehetőségeket. Hasznos egyébként még az M is, mely környezetünk terepviszonyait jelzi ki. Támadás esetén kattintsunk rá az üldözött állatra, majd E és jöhet a lakmározás.



Mivel falkában élnek farkasaink, így elkerülhetetlen a közöttük lévő rivalizálás. A falkát mindig az Alpha pozícióban lévő farkas vezeti. A követők persze megpróbálhatják megdönteni ezt a helyzetet, azonban jó ha felkészülünk rá, hogy nem könnyű ezt elérni, igencsak erős ellenfél az idegen Alpha. Versengés alkalmával gyakorlatilag a nyers erő, a tartalékok és a pozíció az ami befolyásolja a küzdelem kimenetelét. Támadás esetén 3 taktikát választhatunk az offenzívtól kezdve egészen a passzívig. A létfenntartás mellett gondolnunk kell az utódok nemzésére is, persze itt is érvényesül a rangsor, így csak Alpha-nak van joga utódokkal megáldani a falkát.

Egyébként a leglényegesebb állapotokról a Space lenyomásával kapunk egy kis információt. Itt láthatjuk a főbb életfunkciókat, valamint további opció beállítási lehetőségeket, melyet már inkább nem is részletezek már.

Sok mindent lehetne még írni a Wolf-ról, nagyon megkedveltem rövid ismeretségünk alatt a programot, azon kevés játékok közé tartozik szerintem, mely kevesebbet sejtet magáról de többet nyújt, és ez szerintem így helyes.

Bear™



ALADDIN

Láttuk filmen, láttuk Segán és most itt az Amigás verzió! A minőségért a Disney-studio a felelős, ennyi azt hiszem elég...

Hardware igény:
A500-A1200

87%

VIRGIN

AMIGA DISK

Aladdin

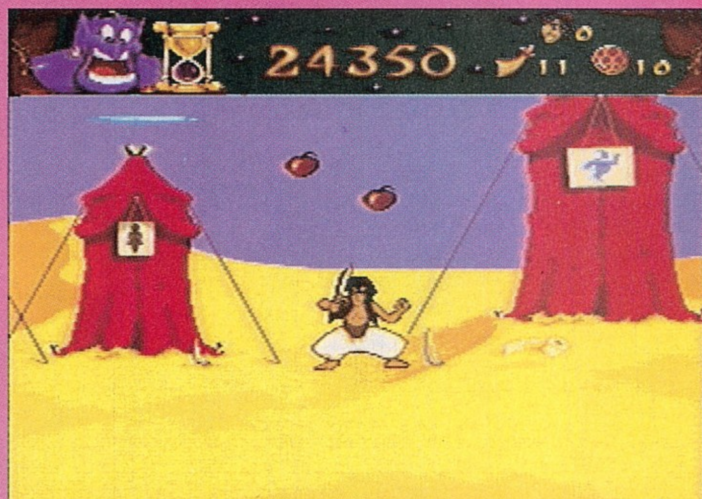
Salaam! Avagy jó estét, fényes tekintetű barátom! Jó hírt hozok az Amiga 1200-as tulajdonosok számára. Megérkezett az Aladdin végre és talán még jobb, mint vártuk! Az egyik legjobb, ha nem A legjobb Disney rajzfilm vizsgáztatja hőn szeretett Amigánk tudását. Az eredmény láttán bátran állíthatjuk, nem csalódtunk favorizált gépünkben! Volt szerencsém a Segás változathoz, ami szintén igyekezte kihozni a maximumot a gépből. Összességében állíthatjuk, hogy az Aladdin minden verziója remek! A hanghatásokon és a zenén egy kicsit érződik a konzolos zönge, de megbocsátható! A játszhatóság és a gyorsaság iszonyú jó! Ajánlom figyelmedbe a JOYPAD-ot (kivételesen nem az újságra gondolok), sokkal könnyebb az irányítás vele annak, aki már megszokta!

Vár Ezeregy Éj, ez a végső tökély! Nehogy ostoba légy, ezt nem hagyhatod ki! Egy csiszolatlan gyémánt, azaz Aladdin, a tisztalelkű tolvaj várja, hogy segíts neki a kedveséhez jutni! Jázmin hercegnő a gonosz Jafar fogságában sínylődik, s szíve epedve várja hősét és szerelmét. Nem folytatom tovább a sztorit, mert mindenki ismeri. Ha valaki mégse látta volna a filmet, haladéktalanul pótolja e műveltségbeli hiányát! Igaz, a legtöbben Dzsinnit kedveljük inkább, mint Alt, de természetesen a sokoldalú szellem nem is hiányzik a játékból. Sőt, az ő



arckifejezéséből következtethetünk fizikai állapotunkra! Ha kezd aggódni szegény, akkor jó lesz vigyázni!

Üdvözlégy Agrabahban, a rejtelmek városában, a bűvölet honában... Itt kezdődik viszontagságos utad, őröktől és késdobálóktól hemzsegő sikátorokon át. Nem is szólva az őrült asszonynépről, aki rejtélyes okokból rendületlenül szórja ki az ablakon edényeit. Még szerencse, hogy néhány lustálkodó teve besegít neked bombasztikus hatású köpésével (pardon), amitől egyeseknek még a gatyájuk is lecsúszik, felfedve pöttyös alsóneműjüket! Szedj fel minden bónuszt, keresd a gyémántokat! Ha az aranyosan fénylő Abu vagy Aladdin fejet nem éred el, próbáld meg megütni karddal! Ez inkább a harmadik pályán lesz hasznos, amikor szintén Agrabahban leszel majd , de csak a varázsfuvolák megkeresése után juthatsz előre. Vigyázz a kígyóbűvölők kosarában rejtőző agresszív kobrákkal! Ennek a szintnek a végefelé meg kell küzdened a kisebbségi komplexussal küzdő késdobálóval. Egyszerűen szorítsd be a sarokba, akkor nem lesz vele gond. A zord őr ellen hasznosabb karddal támadni, mert így lehetősége sem lesz arra, hogy támadjon! A sivatagon közben átsuhantam, pedig ott kell megtalálnod a varázslatos Szkarabeusz két darabját. Könnyű pálya, a pálmafákon légy ügyes és gyors! Szívesen bekukkantottam volna Dzsinni toiletjébe...



Nézd már! Jajj ne! No, no, no! Ez a Szultán börtönének labirintusa. Ez igazi erőpróba lesz, sőt a türelem és ügyesség tesztje is, mert a mozgó kövek ritmusát felvéve, jól időzített ugrásokkal kell sokszor feljebb jutnod! Ne bízz a csontvázakban, s figyelj a denevérekre! A boltosnál tankolj fel (maximum kilenc élet!), még jól jön majd!

A csodák barlangjában misztikus légkör fogad. A szobrok drágaköveit semmisítsd meg, ne bízz a szoborhölgyek jóindulatában, ki tudja miért charmos megjelenésed nem az ő esetük, s ezt ki is nyilvánítják! A szint végén egy ügyes trükkel minden veszteség nélkül győzhetsz, ha mindig a pocakos szellem alá bújsz, s onnan támadsz...

Nem hiszem, hogy végig kéne rágnunk magunkat az egész programon. Simán meg fogod csinálni! Ha esetleg mégsem, akkor is elmondhatod majd, hogy játszottál egy jót, s megpróbálod újra!

Lily



SUPER STARDUST

SUPER STARDUST

A jól ismert Stardust játék átdolgozott grafikával, zenével. Játszhatóságával, összhatásával kiemelkedik az eddigi A1200 anyagok közül. Ismét megmutatták mire is képes egy Amiga.

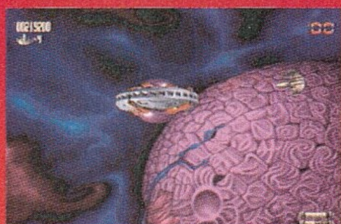
Hardware igény:
A1200-A4000-CD³²
És egy marék nyugtató

90%

TEAM17

AMIGA DISK

Team 17, a Finn Bloodhouse csapattal közösen kiadott Super Stardust AGA című csodája a napokban jelent meg a karácsonyi kirakatokban. A játék jellemzői: 30 szint, 256 színű képek, 8-12 csatornás zene, digitalizált hangok,

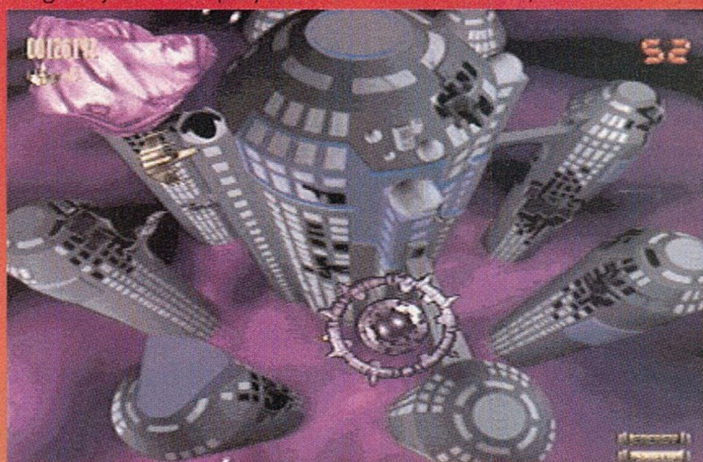


4 db speciális, ún. alagút pálya 6 csatornás zenével, 256 színű 3-D ray-traced ellenfelek, víz alatti küldetés, két speciális, titkos küldetés. (A1200-CD³²)

Biztos emlékeztek az első részre (Stardust), amikor Scaumund Professzor, a megzavarodott elme oly sok bajt okozott a galaxisban. Szerencsére Lynx X1-es űrhajóddal akkor megfékezted. A prof. újra visszatért az űr mélyéből, s ha lehet mondani még gonoszabb, még erősebb mint valaha. Célja újra a galaxis leigázása és Voi Levi hercegnő elfogása. Hadseregét félelmetes űrszerkezetekből állította fel. A nehéz feladat (újra megfékezni eme csúnya bácsit) reád vár. A fejlődésnek köszönhetően most egy korszerűbb, Panther PX2-es géppel és háromlövetű fegyverzetével indulhatsz útnak. Mindezekre 13 órát kapsz, öt lemezt, amiből második az install lemez (erről kell bootolni).

Star Wars stílusú bevezető után az options menüben a szokásos dolgokat állíthatjuk be. Innen az első bolygó, űrszektor térképére kerülünk. Egy-egy szektor 6-6 pályából áll, a térképen a reported difficulty level-nél a pálya nehézségi fokáról, reported enemy vessels-t pedig a pályán található ellenségekről és fegyver szerzési lehetőségről tájékozódhatsz.

Pályák. Felső sarokban a hátralevő időt olvashatod, ha letelik mielőtt kiirtottad volna a meteorok, vagy űrhajók utolsó maradványait, a szép számmal megjelenő ellenséges űrhajókkal kell megküzdened. Az alsó indikátorok az energiád és a pajzsenergiád jelzik. Első pályákon a



meteorok szétdarabolása, megsemmisítése a feladat, jutalmul néha aranyszínű korongot kapunk. Legtöbbet ér az X (élet), a legértéktelenebb pedig a P (pont), értékük fokozatosan csökken, majd eltűnnek.



Fegyvert a teherűrhajót megsemmisítve szerezhetünk. Ha sikerült mind a hat pályát megtisztítanod, már csak a szintek főellenségeivel kell megküzdened. A szektorok közti utazás az ún. csatornákon, alagutakon át történik. Előtte információt kapunk mivel találkozhatunk, ellenséges űrhajó, droid, akna, aranyszínű-meteor. A felső sarokban pörgő szám a hátralévő távolságot mutatja majd. Az alagutak viszonylag könnyebb részei a játéknak, szépek, gyorsak és szédítőek. Második rész a 474-es űrszektor, ahol gigantikus meteorok mellett űrféreggel és egy háromkarú szörnnyel kell megküzdened. Majd alagút, illetve a víz alatti pálya közt választhatunk. Ez egyébként nagyon hangulatos és szép, szerencsére itt nincs időlimit. A pályák egyre vadabbak és nehezebbek lesznek, talán kicsit túl nehezek. Gondolom a 30 pálya, még a legprofibb játékosoknak is eltart egy darabig.

Játékban használható billentyűk: Q - Quit, P - Pause, Space - Fegyverek (tűz + jobbra + balra)

Egy pár jó tanács kezdőknek. Az űrhajódat finoman irányítsd, ne kapkodj, állandóan tüzelj, a pajzsot csak a legszorongatottabb helyzetekben aktivizáld. Kerüld ki, hogy közrefogjanak. Az alagútban ne ugrálj össze-vissza. De a legfontosgbb, a PX2-es űrhajód irányítását tökéletes módon sajátítsd el.

Nagyon sok mindent lehetne még írni a játékról, a szépen



renderelt sokszínű meteorokról és ellenfelekről, a robbanások káprázatos színeiről. Vagy amikor a szétlőtt ellenség ray-traced darabjai feléd pörögnek. A duplafalú alagutak félelmetesen reális érzetéről, a digitalizált hangokról. De látom az alagút távolságmérője közelít a 00000-hoz, így hát ennyi lenne röviden...ááááá.

Aki nem akarja elölről kezdeni két alagút kód: BJSQAAAADXJ, CBQQQAAAFTF. Cheat gyűjtőknek pedig a HAPPYARCADE varázsszót ajánlom.

Angler

LORDS OF THE REALM

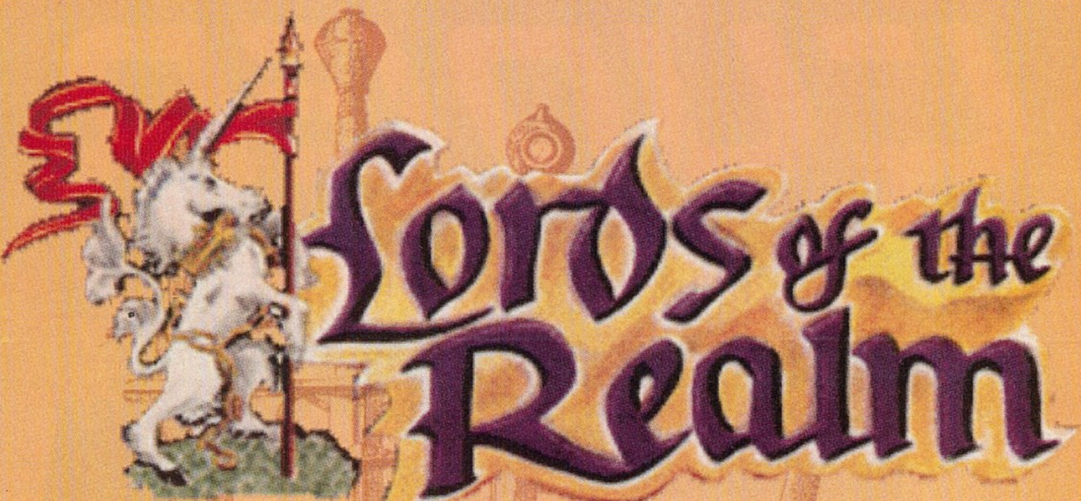
Újabb csemege a stratégiák szerelmeseinek, egy olyan program, ahol igyekeztek mindent megadni a középkori Anglia hódításainak hangulatához.

Hardware igény:
386, 640 kB RAM
MS DOS 3.31, MOUSE

82%

IMPRESSIONS

PC-DISK



1268. Anglia trónja üres. Angliát és Walest nagyhatalmú nemesek irányítják, de a nép egyeduralkodóra vágyik, egy olyan királyra, aki békét és boldogságot hoz az országnak, s újra kivirágozhat a föld... Vajon Te leszel-e az, aki bölcs döntéseivel és jól megfontolt stratégiával meghódítja az egyes területeket és gondoskodik az ott lakók létbiztonságáról?
Eléred-e hogy Te leszel az első, az egyetlen, a KIRÁLY?!

Az Impressions játéka igazából nem hordoz újdonságot, hanem több jó vagy kevésbé jól sikerült program turmixa. Castles, Realms, Walls of Rome és még sorolhatnám az "ősöket". Mindenhonnan megpróbálták kivenni a jót, elhagyni a kevésbé sikerült részeket és megalkotni végre a tökéletes, középkori hangulatú stratégiai játékot. Hm, tökéletes ez sem lett, bár a grafika szép, a játszhatóság, kezelhetőség is jó, csak valahogy nehezen indul be az egész, és amikor kezd sűrűsödni a dolog, akkor valami hiányzik. Ennek a valaminek a körülírását nem vállalom, annál is inkább nem, mert ez teljesen szubjektív, lehet, hogy Te megtalálod benne azt a vonzerőt, ami abbahagyhatatlanná teszi a játékot. Próbáld ki, annyit feltétlenül megér!



PROGRAMKEZELÉS

A kezdéskor természetesen beállíthatod, hogyan kívánsz játszani (select Game Type). Új hódítás (New) vagy egy régebbi folytatása (Load...), esetleg lehetőséged van modem játékra (ez viszont szuper!). A nehézségi szint megválasztásakor három kritériummal súlyosbíthatod helyzetedet. Az ECONOMY LEVEL beállítása egyrészt a kezdéskor rendelkezésedre álló élelmiszer mennyiségét, másrészt az időjárást befolyásolja. A WARFARE LEVEL tulajdonképpen ellenfeleid tudását, keménységét határozza meg. A LIMITED VISIBILITY viszont az általad hozzáférhető információk mennyiségét "limitálja". Mindezek után kiválaszthatod a játékosok számát. Ha nem összekötött gépekkel játszotok, akkor természetesen körönként mindenki sorra kerül, a gép által sorsolt sorrendben. Sajnos a játék így meglehetősen vontatott lesz. A pajzs már nem befolyásol semmit, válaszd amelyik tetszik. Mindezen beállítások után kezdődhet maga a játék.

A játék körökre oszlik, mindegyikben lehetőséged van megfelelő beállításokra, utasítások kiadására. Mindez több szinten jelenik meg, időlimit nincs.

A BIRODALMI TÉRKÉP SZINTJE

A királyság térképén zászlók jelölik, melyik megyét ki kormányozza. A lovagok a katonai egységeket jelölik, a keresztbe tett kardok pedig a háborút és a parasztfelkelést szimbolizálják. Megtekintheted azt is, hogy melyik megyében készül vagy van vár. Végül a vagon a kereskedők mozgását jelzi. Ha a kurzort mozgatod a térképen, a bal alsó ablakban mindig elolvashatod a megye nevét és ha bármelyikre ráklikkelsz, bejutsz a következő szintre.

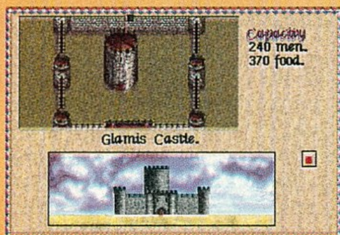
A KIRÁLYSÁGBAN

Harminc (vagy még több) megyét tekinthetsz itt át, természetesen csak a sajátjaidban tevékenykedhetsz, a többit meg kell hódítanod...
A hatalmas játéktér alatt sorakozó ikonok (balról jobbra): 1. vissza a birodalmi térképhez, 2. töltés, mentés, kilépés, 3. adók, kincstár, üzenetváltás a többiekkel, 4. hadtestek irányítása, 5. áruszállítás, 6. info arról hogy s mint tevékenykedsz, 7. megmutatja a földeken randalírozó zsiványokat, 8. kastély design



és építkezés, 9. pajzs (kör vége), végül az évszak és a dátum.

Az egyes megyékben házak, utak, megművelt földek (tizenhat), esetleg hadtestek és/vagy kastély láthatók. A legfontosabb az az épület, amin a kereszt látható. Ezt kell elfoglalnod illetve megvédened, ha még nem épült ott vár. A rajta lengedező zászló mutatja, kinek az uradalma az. Ha nincs rajta, szabad préda! Erre a házikóra klikkelve juthatsz be a megyé(i)d tényleges életébe és irányításába, de ezt még hagyjuk. Maradjunk még egy kicsit az ikonoknál...



A KINCSTÁR
Ennek központi szerepét nem kell hangsúlyoznom. Itt állíthatod be az adó mértékét, mérlegelve a lakosság és a saját érdekeidet is. Lent egy grafikont találsz és a DISPATCH MESSAGE-dzsel üzenetet küldhetsz ellenfeleidnek. Ne hagyd ki!

HADTESTEK MOZGATÁSA
Először ki kell jelölnöd kit és hová akarsz irányítani. Természetesen csak meghatározott távolság megtételére képes az egység egy körön belül, s ennek hossza a terepviszonyok függvénye is. Amikor áthaladsz a határon, az ott élők tudatják veled, hogy is viszonyulnak hozzád. Az esetleges békétlenkedőket meg is vesztegetheted, de az is előfordulhat, hogy önként csatlakoznak hozzád! Ha eléred a központi házat, akkor lehetőséged lesz a támadásra. Ha két csapatod "egymásra" vezényeled, akkor összevonhatod őket. Áthaladhatsz az ellenség földjein is és hadtestjeiddel lerombolhatod őket, ha úgy ítéled meg, hogy számodra ez kedvező lehet.

ÁRUSZÁLLÍTÁS
Ez akkor kap értelmet, amikor már több megyét irányítasz, és a megjelölt árukat a másik területre szeretnéd küldeni. Ez bizony időbe telik, ezért időben kell cselekedni, ha például a másik megye lakói éheznek. Nem árt a vagonokat katonasággal kísérni, mert könnyű prédát jelentenek az ellenségnek!

ÖSSZEGZŐ KÉPERNYŐ (S)
Információk a népedről, hadtesteidről, kastélyaidról, a megyékről. Itt kérhetsz Stewardtól "jelentést", aki tudósít a parasztokról, megyékről, az egészségi állapotról, a boldogságszintről, az élelmiszerkészletről stb. Nem túl fontos, ha odafigyelsz arra, amit művelsz, úgy is tudod.

A MEGYÉK ÉLETE
Eleinte itt lesz a legtöbb dolgod, és bizony a kezdetek meghatározó szerepet kapnak a még távoli győzelem vagy vereség elérésében. A megyé(i)dbe körönként be kell nézned és eldöntened, mi legyen a következő (!!!) évszakban. Amikor bepillantasz ide, kapsz egy rövid kis tájékoztatót, mi történt a múlt évszakban; pl. sok kisbaba született, felépült az új templom, rágcsálók hada fosztogatta élelmiszerkészletedet stb.
A jobb oldalon függőlegesen sorakozó ikonokkal juthatsz az egyes képernyőkhöz: 1. főképernyő, 2. mezők, mezőgazdaság, 3. munkások, 4. kereskedelem, 5. hadsereg toborzás, 6. megyéd történelme, 7. exit.

1. A fő szempont, hogy az emberek boldogok és egészségesek legyenek, no és persze sokasodjanak. Ennek eléréséhez alapvető, hogy mindenkinek jusson elegendő élelem. Te állítod be, mennyi élelmiszer kerüljön a nép asztalára (negyed, fél, normál, dupla vagy tripla adag). Természetesen ha nincs megfelelő mennyiségű kaja, akkor hiába állítod normálra, csak annyit osztanak majd szét, amennyi van! El kell döntened, mit egyenek az emberek, mit termelsz a földeken. Tarthatsz birkát, tehenet, termelhetsz gabonát, a döntés a tied. A birka gyapjút ad, amivel kereskedhetsz, a tehén pedig tejet, ami élelem, ezért nem biztos, hogy érdemes megenni őket, mert duplán vesztesz. Igaz a szükség törvényt bonthat...
Előbb mindig ezt állítsd be, csak azután a földek termelését! A három szín arányával beállíthatod a következő szezon "étlapját" és alatta ki is jelzi a program, mennyi van és mennyi marad majd (hacsak nem jön valami csapás...).

Az emberek egészségi állapota egyébként egy tizes skálán mozog, s ennek értékétől függ a születendő kisbabák és a halálozások száma, a boldogság mértéke. Ismét hangsúlyozom az élelem kulcsszerepét!

ÉLELMISZERTERMELÉS, GAZDÁLKODÁS A FÖLDEKEN
Minden megye rendelkezik egy bizonyos alapkészlettel, de nincs feltétlenül minden. Az egyes élelmiszerforrások más és más lehetőséget nyújtanak.

GABONÁK: Olcsó, de nagy mennyiség kell belőle és nagyon oda kell figyelni, hogy megfelelő számú paraszt legyen a földeken! **BIRKÁK**: Már említettem a gyapjútermelés szerepét, ennek ellenére sok ember jól lakhat egy birkával. Ha mégis a szaporítás mellett döntesz, akkor jó ha tudod, hogy a nagyobb létszámú nyáj sokkal gyorsabban szaporodik. **TEHENEK** azaz a gulya. Nem olyan szaporák mint a barik, viszont "tejhozamukkal" fontos élelmiszertermelők.



A boldog és elégedett nép még összetettebb alapokon nyugszik. Az élelem és az egészség csak egy a sok közül. Domináns szerepet kap az adó mértéke, a túl magas adóterhek pillanatok alatt lázadáshoz vezethetnek (inkább nem mondok semmit). Nincsenek oda a sorozásokért sem, de ha a populáció már elég nagy, akkor bizonyos százalékig elviselik, és egy kis sör megvigasztalja őket. Ezzel már el is értünk a boldogság fokozásának újabb eleméhez, a sörhöz, amit a kereskedőktől tudsz beszerezni. Végül a múlt évszak eseményei is feldobhatják vagy letörhetik a népet, ami teljesen logikus, hiszen ha egy farkascsorda kétháram embert vagy állatot felfal, az nem túl nagy élmény. Sajnos ez az a tényező, amit nem befolyásolsz (csak a program elején beállított nehézségi szint megválasztásakor).

Miután a főképernyőn beállítottad a következő szezon fogyasztását, irány a földekre! Tizenhat szántó tartozik minden megyéhez. Ezeken különféle képek jelzik, mi történik az egyes területeken. A gabonaszemekkel bevetett földeken egy kis szám is látható, ami jelzi a várható terméshozamot (ha minden optimális és nem jön közbe semmi). Ha tehén vagy birka van a négyzeten, akkor ott legel a nyáj és remélhetőleg szaporodik. A parlagon hagyott földek pihennek, nem termelnek, de szép lassan fertilizálódnak, hogy később termékenyek legyenek. A meddő talajok kövesek, sarasak. Esetleg ha van elég munkásod, akkor fáradságos munkával újra hasznossá teheted ezeket a te-



rületeket is. Időjárási csapás esetén még két típus jelenhet meg: az árvíz vagy az aszály sújtotta föld.

A mezőkre klikkelve beállíthatod mit csináljanak ott a parasztok. A gabonák vetéséhez természetesen megfelelő számú vetőmag kell, és az állatok tartásához is szükséges maga a birka vagy a tehén. A talaj tápértékének megőrzéséhez fontos, hogy pihentesd is a földet, de ez nem azt jelenti, hogy manuálisan ki kell cserélned, hanem az összbeállítás számít. A virágok megjelenése gazdag tápanyagtartalmat jelez!

MUNKÁSOK
Ezen a képernyőn találod a különböző típusú munkások felsorolását. A szükséges emberek száma a sáv fölött látható. Ahol van felesleges munkaerő onnan rakd át az embereket oda, ahol hiány jelentkezik. Amikor megkezdődik a kastély építése, akkor szükség lesz alapanyagokra is. Ezeket megveheted a kereskedőktől, de az emberekkel is termeltethetsz ki fát (foresters), követ (quarryers). Az érc (miners) kitermelés a fegyvergyártás (armorers) feltétele. Hogy mit is készítsenek a kovácsok azt válaszd ki, persze csak ha van nyersanyag!

KERESKEDELEM
A megyékbe kereskedők látogathatnak, s ilyenkor lehetőséged van adni-venni. Mind a kilenc típusú áru nem mindig értékesíthető, illetve vásárolható. Az árakat nem Te szabod meg, hanem a kereskedők. Pletykálni is lehet velük (Gossip), de csak akkor ered meg a nyelvük, ha nagyobb üzletet kötsz velük. Ilyenkor viszont hasznos dolgokat tudhatsz meg. Mivel kiszámíthatatlan mikor jön újra a kereskedő, igyekezz előre meggondolni, mit veszel. Általában amikor legnagyobb szükség van rá, akkor nyoma sincs!

HADSEREG TOBORZÁSA
A katonaság szolgálja a megyék védelmét, mert előbb vagy utóbb megtámadnak, az biztos. A legjobb védekezés a támadás, ezért alkoss mielőbb hadsereget! Ehhez fegyvert kell készíttetned vagy vásárolnod. Esetleg felvehetsz zsoldosokat is, ha van jelentkező, de fontold meg, hogy mit engedhetsz meg magadnak! A saját katonáid csak élelmiszert fogyasztanak, hiszen a lakosság soraiból kerülnek ki, de a zsoldosoknak évszakonként fizetni kell! Az első egységeket helyezd a központi házad (keresztes) elé, majd amikor a várad elkészült, haladéktalanul vezényeld át oda!

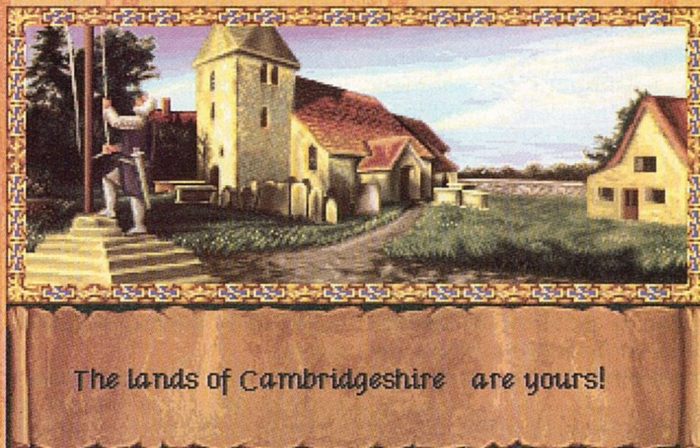
TÖRTÉNELEM
Grafikont kedvelők előnyben. Megnézheted mit műveltél eddig. Itt nem állítasz be semmit csak tájékozódni lehet.

ÉPÍTS KASTÉLYT!
A leendő kastélyod megtervezésére bármikor szakíthatsz időt. A lustáknak vannak kész tervek is. Több szempont határozza meg mit és mekkorát építtetsz. Egy biztos, a vár fokozott védelmet nyújt, mert ha elkészült, csak akkor veszted el megyédet, ha bevették. Ha úgy gondolod nekivágsz ennek a fontos feladatnak, akkor klikkelj a megfelelő ikonra és a megjelenő képernyőn válaszd a Design Castle opciót!

Most megkezdheted az igazi tervező munkát. Talán érdemes áttekinteni azt a kis történelmi eszmefuttatást, amit Jennifer Hawthorne írt. Még szerencse, hogy nekünk nem kell végigjárnunk a várak evolúcióját! Ugyanis kezdetben ezek az építmények nagyrészt fából épültek, ami gyakran nagyobb kárt jelentett mint hasznot, hiszen ha az ellenfél felgyújtotta, akkor a lakók halálos csapdába kerültek! Szerintem épülhet a vár a jól kipróbált rendszer szerint. Először is szükséges a munkások szállásának megépítése, ami jelentősen gyorsítja a munkálatokat (wooden house). Ezután következzenek a tornyok és a külső kastélyfal mégpedig úgy, hogy a tornyok kb. tíz lábbal legyenek magasabbak, mint a fal. Az elülső két torony közé pedig épüljön meg a külső kapu. Amikor elkészült mindez, a tulajdonképpeni külső várfal, csak akkor kezdődjön a belső fal építése! Ez mindig legyen öt-tíz lábbal magasabb mint a külső, hogy az íjászok hasznossá tehessék magukat. Természetesen itt is kell torony és kapu, ami lehet nagyobb is, mint a külső. Legbelülre épüljön a vár szíve (Keep). Mindezek után nem hiányzik más, csak egy jó mély (több mint harminc láb) várárok, amit megtölthetsz vízzel!

Az egyes elemek ikonjai teljesen egyértelműek, a záróakkord a zászló kihelyezése. Ezután mentsd ki a művet és adj parancsot az építésre! A megadott számú kőre és fára lesz szükséged, és persze a munkásokra. Ne feledd, a kastély felépítése sokba kerül és nem megy egyik napról a másikra. Ezért érdemes három szakaszban készíttetni, mert bővítésre van lehetőség, és már jóval hamarabb védelmet ad.

HÁBORÚ
A védelem alapeleme a katonaság fenntartása és a vár megépítése. A támadásé pedig egy lehetőleg minél több egységből álló hadtest összeállítása. A kiszemelt áldozat általában valamelyik határos megye. Harci helyzet alakul ki akkor is, ha a terepen ütközik két ellenséges csapat. Ennek megfelelően két csataképernyő



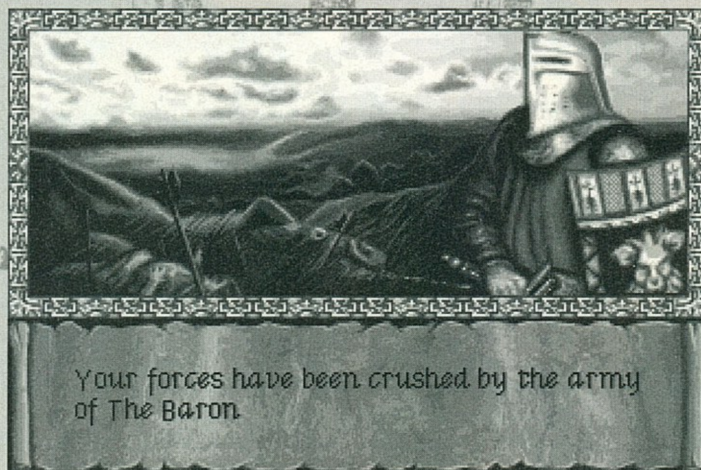
van; az egyik a nyílt terepen zajlik, a másik pedig a kastély ostroma (vagy védelme). Te döntöd el, hogy lejátszod-e a háborút vagy számolja ki a gép az eredményt. De minek játszanál evvel a játékkal, ha a lényeget kihagynád!

A NYÍLT SZÍNEN
A képernyő fő részét maga a harcmező tölti be, ahol egymással szemben felsorakoznak a csapatok. A bal oldalon kapnak helyet az irányításhoz szükséges ikonok. Fent olvashatod, hogy mik a csata arányai, azaz hány embert jelent egy figura. A pajzsok a két lordot jelképezik, s az alattuk megjelenő szám a hadsereg méretét. A lázadók, törvényen kívüliek pajzsa barna. A bal felső ikonnal

megváltoztathatod a kijelölt egység felsorakozásának formáját. A homokóra indítja el vagy állítja meg a csatát. A már ismerős ikon a csapatok mozgatását szolgálja. Először jelöld ki kit akarsz irányítani, majd klikkelj az ikonra, végül oda ahová akarod, hogy menjenek (csak a gyengébbek kedvéért írtam le, elég egyértelmű). A célba ért hadtest automatikusan támad majd. A lőfegyverrel felszerelt katonáknak a másik ikonnal jelölheted ki a célt, hasonló módon. A következő ikon akkor használandó, ha madártávlatból kívánod megtekinteni a teljes csatamezőt (érhetnek meglepetések).
A fejre klikkelve az egyes egységekről kaphatsz információkat. Természetesen lehetőséged van menekülésre vagy egyezség felajánlására is. Ez utóbbi nem feltétlenül emeli katonáid hangulatát, de ahogy gondolod.

OSTROM
Azokban a megyékben ahol már áll a vár, nem győzhetsz míg el nem foglalod. Ennek egyetlen módszere a városttrom. A stratégia kialakítása tőled függ, a brutálisabbak és vakmerők nekieshetnek a seregeknek és az építménynek, a taktikusabbak esetleg csupán ülnek és várnak, hogy a bentieknek elfogyjon az élelme. Természetesen az első taktika jóval gyorsabb eredményt hoz, igaz nem feltétlenül pozitívat. Több veszteséggel is jár. A blokád sem feltétlenül hoz eredményt, de ezt majd úgy is kitapasztalod. Ne felejts el, hogy a saját váraidba is be kell vezényelned a katonákat, mert egy üres kastély nem sokat ér! A befogadó képesség a mérettől függ. Ugyanez vonatkozik az élelmiszerre is!

Az ostromoknál természetesen egész más ikonok jelennek meg. Ha a blokád mellett döntesz, akkor egyszerűen lépj ki és a hadtested ne mozdítsd el abból a pozícióból. Ha a támadást választod, akkor mindenekelőtt keresd meg a zászlót, mert azt a pontot kell bevenned. A háború alatt munkáscsoportokat kell létrehoznod. Az élelmiszerbeszerzők (Foragers) biztosítják csapataid ellátását. Ne spórolj velük, mert hosszabb ostromnál esetleg kifogysz az élelemből és pusztán emiatt nem győzedelmeskedsz! Az építők (Builders) készítik az ostromgépeket, melyekkel hatékonyan tudsz rombolni és utat nyitni egységeidnek a behatolásra. A harmadik csoport tot maguk a harcosok alkotják (Fighters), akik létráikkal és az elkészült eszközökkel megostromolják a várat.



A használható eszközök: LÉTRA, egyszerű, könnyen megépíthető, de csak az alacsonyabb falaknál használható. OSTROMTORONY. Funkciója a létrával megegyezik, azzal a plusszal, hogy magasabb falakon való átjutásra is alkalmas. KATAPULT. Mindenki ismeri a köveket hajító gépezetek romboló erejét, nélkülözhetetlen. Ha még nagyobb sziklákat akarsz kilőni, még több rombolást elérni, akkor válaszd a katapult tovább fejlesztett változatát (Trebuchets). A faltörő kost (Ram) a kapu szétzúzásához használhatod, a falaknál és tornyoknál minimális kárt okoz csak.

A stratégia kialakítása rajtad áll, attól függ mit akarsz elérni. Valószínű a cél az, hogy a jövőben Te legyél e megye ura, ezért nem biztos, hogy célszerű szétverni azt a várat, ami remélhetőleg hamarosan a Tiéd lesz! Annál gyorsabban építed majd újra, minél kevesebb kárt okozol benne. Ezért célszerűbb inkább átmászni a falakon és lecsapni az őrökre. Esetleg egy ponton lyukat is üthetsz a falba, hogy ott gyorsabban áthatolhass nagyobb csapatokkal... Dönts TE!

VÉDEKEZÉS
Ez sokkal kevésbé kidolgozott mint a támadás. Körönként kapsz egy képernyőt, ami tudósít a hadállásról. Megpróbálhatsz egyezkedni, vagy csapataiddal kivonulhatsz a külső falra, sőt a terepre is, vagy egyszerűen Te is ülhetsz és várhatsz, hátha a támadód éhen hal. Azért érdemes a döntéshozatal előtt megnézni, mennyi az élelmiszer raktárkészlet, nehogy Te maradj hoppon.
Akár támadás, akár védekezés helyzetben vagy, az összegző ostromképernyő évszakonként megjelenik. Az ostrom megnyerésének feltételei (vagy-vagy):
1. a védők kajája elfogyott, következésképpen éhen haltak,
2. minden a vár őrzésére kirendelt hadtestet elpusztítottak,
3. elfoglalták a kulcshelyet, azaz azt a területet, ahol a zászló van, itt mindenkit megöltek,
4. a védőpontot lerombolták.
A győzelem kivívásához bármelyik elég!!!

TIPPEK, TRÜKKÖK ÉS TAPASZTALATOK
A parasztok vándorlása saját megyéidben nem jelentkezik, csak az általad nem birtokolt megyékből jöhetnek, illetve oda szökhetnek az emberek. Ha szereted a zsufit, vidd le az adót, s meglepően sokan költöznek át hozzád. Vajon miért?!
Ha a boldogság értéke több mint négy körön át öt alatt van, elveszted uralmad a megye fölött, sőt a többi területeden is ellened fordíthatják a parasztokat a lázadók! Erről időben kapsz figyelmeztetést, így ügyes taktikával megúszhatod!
Nagyon figyelj a hadsereg hangulatára!
Az emberek boldogságának szintje kulcsszerepet kap, ezért ha ez csökken, akkor nézz utána, hogy elegendő-e az élelem, nem-e túl nagy a besorozások aránya, mennyi az adó (Te szívesen fizetnél-e annyit?), esetleg nem történt-e valami az előző szezonban. A maximum a negyven szív! Ne felejtsd el a söröcske jótékony hatását!
A törvényen kívüliek pusztításait ne nézd tétlenül, mert az egyetlen módszer negatív hatásuk ellen a támadás!
A kereskedők egyes tartományokat gyakrabban, másokat ritkábban keresnek fel. Ezért is érdemes hódítani, mert így tudsz küldeni árukat egyik helyről a másikra. Nem kell fuvarozni a követ, a fát, a vasat és a fegyvereket!!!
Ha eddig nem tartottál állatot, de mégis rászánod magad és veszel a kereskedőtől, akkor ne felejtsd el, hogy ki kell jelölnöd számukra a legelőt, mert különben hűlt helyüket se találod a következő körben!
Nem biztos, hogy a gyors növekedés a legjobb, mert ha túl sok ember van a megyében, akkor komoly gondokat jelent az ellátásuk. Inkább mielőbb hódíts újabb területeket, amíg nem túl nagy a védettségük!
Ne felejtsd, a gabona beérése négy évszakon át tart, tehát csak évente egyszer arathatsz!
Végül: Soha ne felejtsd, hogy mindig a következő évszakra tervezel!!!

Ennyi lett volna így hirtelenjében. A Lords of the Realm az Impressions egyik legjobb játéka. A stratégiák szerelmesei semmi esetre se hagyják ki. Csak azoknak ajánlom, akik kellő türelemmel és idővel rendelkeznek, és nem tántorítják el őket a kezdetek kudarcai.

Lily

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA SOCCER CD

Ez a program elnyerhetné az "Év fociprogramja" díjat! Kellemes grafika, szuper hangulat és egy kissé furcsa, de hamar megszokható kezelhetőség.

Hardware igény:
386/25, 8 MB RAM, 5 MB HD, DS CD-ROM, VGA, MS-DOS 5

84%

ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM

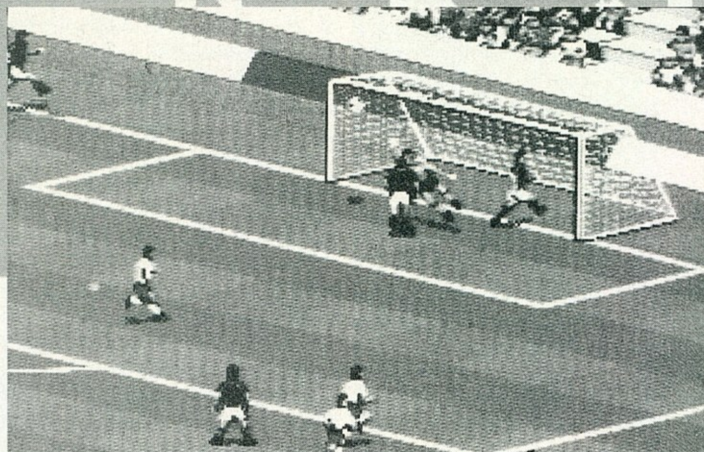
Megjött végre a várva várt FIFA-Soccer, és azonnal a CD verzió. Már bemutattuk a CD-hírekben röviden a programot, de most egy részletesebb leírás következik.

A Fifa-Soccert az Electronic arts jelentette meg EA Sports sorozatában a Foci VB alkalmából. Természetesnek vehető tehát, hogy végigjátszhatjuk a világbajnokság mérkőzéseit. Sajnos nem vásárolták meg a név ellenére a jogot arra, hogy az eredeti játékos-neveket használják, így "fantázia"-csapataink vannak.



Néhány érdekesség a FIFA-ról: 1904-ben alakult és 7 európai ország alapította: Belgium, Dánia, Hollandia, Spanyolország, Franciaország, Svédország és Svájc. Az angolok csak két év múlva csatlakoztak a szervezethez. A program figyelembe veszi a nemzetközi foci-erőviszonyokat (pl. a feljövőben levő afrikai csapatokat nem fogjuk legyőzni könnyedén). Természetesen azért távol vannak Brazíliától vagy Olaszországtól, hiszen továbbra is a nagy nevek az igazi esélyesek a döntőbe jutásra.

A program 3D felső-oldalnézetben ábrázolja a pályát. Egyszerre kb. a játéktér harmada látható. A képernyő vízszintesen scrolloz. A sprite-ok animációja összesen mintegy 2000 fázisból áll. Lehet ollózni, fejelni, kapás lövést csinálni, ... lökdösődni, egyszóval mindent mi szem szájnak ingere. Mikor elindítjuk a játékot egy nagyon szép renderelt introt nézhetünk végig.



Ezután jutunk a játék főmenüjébe. Itt sorrendben a következőket tudjuk kiválasztani - beállítani:

1. **Language:** (Nyelv) - Angol, német, francia, olasz és spanyol közül választhatunk.
2. **Play mode:** (Mit akarunk játszani?)
- *Exhibition*: Barátságos meccs
- *Tournament*: 1 - 8 csapatot nevezhetünk be egy VB-be
- *Playoffs:* a 16 közötti meccseket játszhatjuk így le
- *League:* bajnokságot indíthatunk
- *Load game from disk*: egyértelmű
- *demo:* szintén
3. **Team 1** és **2** (csapatok kiválasztása) A joy jobbra-balra húzásával választhatunk 48 féle csapat közül
4. **Half time** (félidő hossza) 2-től 45 perc lehet.
5. **Goal keepers** (kapus) Mi irányítsuk a kapust vagy ráhagyjuk a számítógépre
6. **Fouls** (szabálytalanságok) Itt állíthatjuk be három fokozatban, hogy milyen szigorúan reagáljon a bíró a szabálytalanságokra. NONE esetén egyáltalán nem fúj, míg FULL választásakor akár lapot is adhat.
7. **Game type** Itt kiválaszthatjuk, hogy szimuláció vagy arcade legyen. Az előbbinél a program figyelembe veszi a játékosok fáradását is.
8. **Off-side (les)** Itt kapcsolhatjuk be, hogy legyen-e les vagy ne legyen.
9. **Weather** (időjárás) Azt befolyásolják, milyen magasra pattan a labda, illetve milyen gyorsan gurul a gyepen.
10. **Field Type** (gyep fajtája) Alapban ez grass, azaz fű. Ezen kevésbé pattog és gurul a labda, mint a másikon.
11. **Clock** Itt állíthatjuk be, hogy ha játékon kívül kerül a labda, akkor megálljon az óra (Out of Play) vagy folyamatosan menjen (Continous).
12. **Sound**: Magától értetődően ki-be kapcsolhatjuk a hangot.

Miután mindent beállítottunk, akkor a kettes tűzgomb megnyomásával léphetünk tovább. Megjelenik a két játszó csapat neve és két kontroller. A megfelelő kontrollert mozgassuk a csapat neve alá. Az egyes tűzgomb megnyomásával választhatunk két féle irányítás (hogyan reagáljon a joystick a mozdulatainkra) között, végül a kettes tűzgomb megnyomásával léphetünk tovább. Itt a mérkőzés előtti menübe kerülünk, ahol beállíthatunk mindent a csapatunkra vonatkozóan. A menüpontok a következőek:
- *Start Game:* Természetesen a mérkőzés elkezdése



- *Control setup*: Az előbb bemutatott kontroller-kiválasztás
- *Team coverage:* Itt a védők, középpályások és támadók ál-

tal befutott területet jelölhetjük ki. Le-föl mozgatva a joystick-ot választhatunk a beállítandó sávok között, míg jobbra-balra mozgatva megtehetjük a változtatásokat.
- *Team strategy:* A csapat taktikáját állíthatjuk be: (abszolút



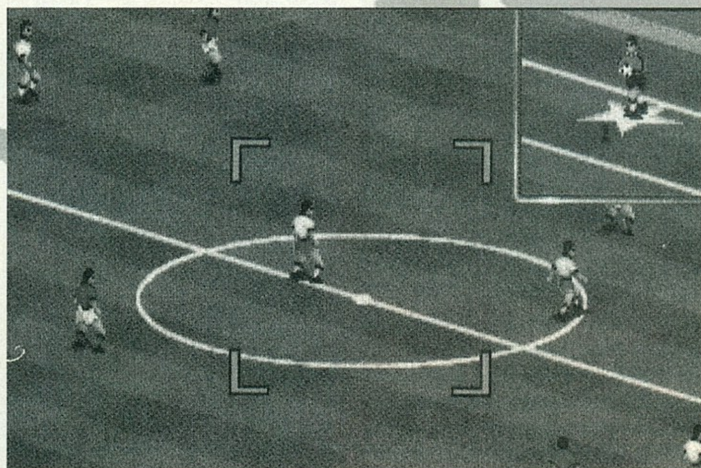
védekezéstől teljes letámadásig terjed a választék) A Long Ball-nál a védők előrevágják középpályára a labdát.
- *Team Formation:* A csapat felállítását végezhetjük itt: 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, 4-3-3 és Sweeper (söprögetős védelem)
- *Player selection:* Itt állíthatjuk be a kezdő tizenegyet. A felső 11 játékos lesz a kezdő keret. Cserélni a két játékos kijelölésével lehet. 13 kategóriában vannak 1-től 100-ig értékelve a játékosok: játéktudás, gyorsaság, reakcióidő, labdakezelés, lövőerő, lövés pontossága, becsúszás, rámenősség, cselezés, fejelés, kitartás, passzolás, agresszivitás.



A mérkőzés közben az általunk irányított játékos alatt egy csillag van. A játék irányítása megegyezik az NHL Hockey-éval, csak focira adaptálva. Itt is az egyik tűzgomb a passz gomb, a másik pedig a lövés, de azért ez sokoldalúbbá vált: tudunk passzolni, szöktetni magunkat és természetesen bődületes nagyokat lőni is. Ha nálunk van a labda, akkor a csillag kiszíneződik. Kapus kirúgásnál (ha először az egyes tűzgombot nyomjuk meg) ezenkívül bedobásnál és szögletnél is megjelenik egy nagyított kép az aktuális játékosról. Ilyenkor pontosan be lehet állítani, hogy hova menjen a labda.



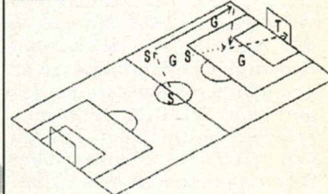
Játék közben ha bármiben változtatni akarunk a csapaton, az ESC billentyűt kell megnyomni. Ekkor visszakerülünk egy több pontjában már ismert menübe. Itt tudunk cserélni (substitutions), visszanézni az utolsó pályán történt eseményeket (Instant replay), ezt esetleg lementeni (save replay) vagy egy már lementett újra megnézni (view replay). Innen visszatérhetünk a meccshez (resume game), de kiléphetünk belőle (exit match) vagy akár az egész játékból is (exit to DOS).

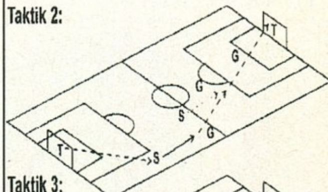


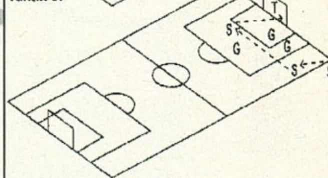
A játék CD-verziójának óriási újítása, hogy 8 Mbyte-os gépen!!! végig kommentálja a mérkőzést. Mintha az angol Knézit hallgatnám játék közben. Bedigitalizálták egy profi angol sport-riporter kommentárjait és "ő beszél" a meccs közben. A közönség hangja is igen jól szól. A program minden lényegesebb hangkártyát támogat. Ha menükben csinálunk valamit, akkor CD-ről, audio-track-ről szól a zene. A grafika is igen kellemes. A játékosok mozgása szép, aprólékosan kidolgozott, a scroll sem akadozik.

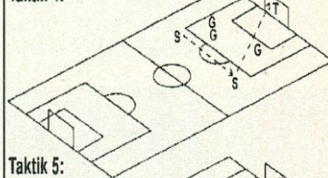
A játszhatóságot eleinte csapnivalónak tartottam, de egy idő után beletanultam az irányításba és ekkor kezdtem élvezni a dolgot. A legélvezetesebb a két játékos közötti meccs. Összességében ez most magasan a legjobb foci-program PC-re. Kaptunk híreket, hogy már készül a Fifa Soccer95. Remélem abban már feloldják utolsó szívfájdalmamat is, mégpedig, hogy az eredeti neveket beleteszik. Akinek van CD-ROM-ja és 8 Mbyte-ja az szerezze be ezt a játékot, mert az év egyik legjobb CD-lemeze. Végül segítségül néhány nyerő taktika.

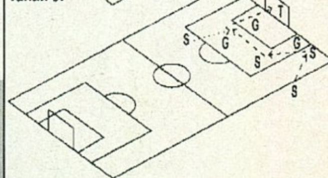
Charlie

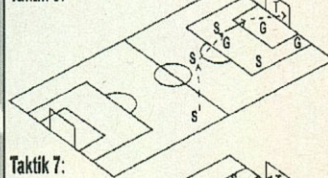


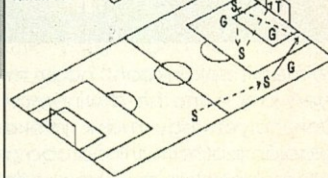


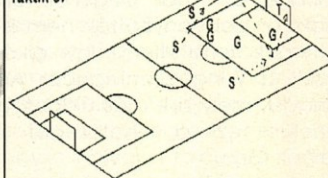












G: ellenfél
S: saját játékos
T: kapus
- - - - -▸ Játékos labdával
········▸ Játékos labda nélkül
———▸ Labda útvonala

WING COMMANDER ARMADA

WING COMMANDER ARMADA

Wing Commander fanonak a WC Armadát sem szabad kihagyniuk a sorból, habár ez az epizód nem azonos a már régótta várt WCIII.-mal. Ebben a részben ugyan nem nagyon van történet, ellenben akár barátunkkal karöltve is írthatjuk a Kilrathikat.

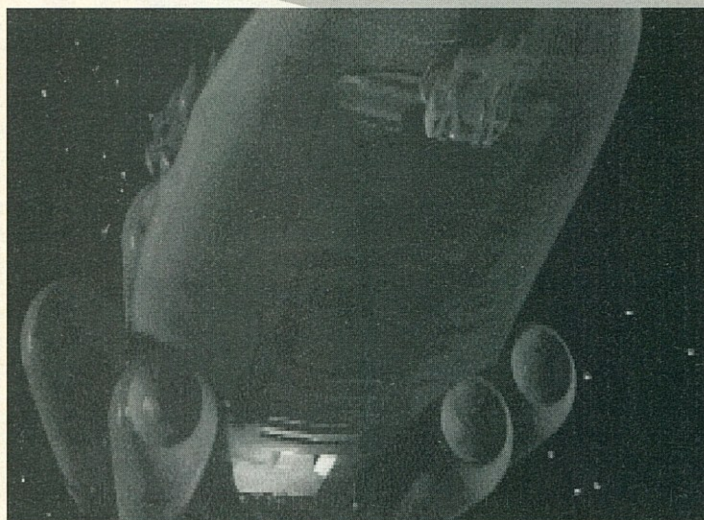
Hardware igény:
486SX, VGA, 4(8) MB RAM, 13(2) MB HD, DOS 5.0, CD-ROM, MOUSE

76%

ORIGIN

PC CD-ROM

Ki ne emlékezne a Wing Commander 2. ideg- és joysticktépő küzdelmeire. Már akkoriban is



felmerült sokunkban, hogy milyen jó is lenne ha a wingmanünk helyett egy másik játékos oldalán szállhatnánk harcba az ellenségeinkkel szemben. Mint ahogy azt már Origin-ék oly sokszor bebizonyították nem ismernek lehetetlent, így elkészült a Wing Commander Armada, mely sok más újdonság mellett ezt a lehetőséget is elénk tárja.

A nem túl hosszú -bár kétségtelenül látványos- intro után a főmenüben találjuk magunkat. Itt lehetőségünk nyílik régebbi játékállás betöltésére, vagy a szerkesztők névsorának a megtekintésére. Amennyiben a One Player opciót választjuk, egy újabb menübe kerülhetünk, ahol be kell állítanunk a játék típusát. Ezek a következők lehetnek:

- **Gauntlet:** küldetések teljesítése. Az opció kiválasztása után el kell dönteni, hogy melyik oldalon kívánunk ringbe szállni, majd be kell gépelni a hívójelünket, végül egy rövid leírást kapunk a háborús helyzetről, valamint a küldetés célpontjairól. A képernyő alsó részén a pontszámainkat és a legjobb eddig elért eredményeket tekinthetjük meg. Ez az opció egyébként megegyezik a Multiplayer-ben lévővel, mindössze annyi a különbség, hogy míg itt egyedül harcolunk, addig a másik esetben egy másik játékossal együtt. A küldetések teljesítésével növekszik a pontszámunk, valamint egyre komolyabb űrhajóval repülhetünk.
- **Armada:** ezen opció kiválasztásával egy stratégiai/akció játék következik. Legelőször ki kell választani, hogy a konföderáció avagy a Kilrathik oldalán kívánunk harcolni. Ha ez megtörtént, be kell állítani azt, hogy mekkora szektorban szándékozunk tevékenykedni. Ez lehet: *Large* azaz nagy, *Medium* vagyis közepes és *Small* tehát kicsi. Itt kell még beállítani a nehézségi fokot. Már csak a hívójelünket kell begépelni és megjelenik előttünk a játéktér. A képernyőt négy fő részre oszthatjuk.

A bal felső sarokban az információs képernyő foglal helyet. Itt a legfelső sorban azt olvashatjuk, hogy hányadik fordulóban vagyunk, alatta a hívójelünket láthatjuk. Ezek alatt a kiválasztott egység vagy bolygó adatai találhatók. Ha bolygóról van szó, akkor a neve majd rögtön koordinátái láthatók. A mozgó külsőnézeti kép alatt pedig a bolygón található épületek, illetve ásványkincsek állapotát láthatjuk. Megtudhatjuk, hogy milyen hajó készül az üzemünkben (ha készül, vagy egyáltalán van a bolygón építőüzem), mennyi ásványkincs van raktáron (S), mennyi van még a bolygón kibányászatlanul (R) és, hogy mennyi a fordulónkénti termelés (M). Ha űrhajóról van szó, akkor a felső sorban a neve olvasható, alatta pedig az, hogy hány darab van belőlük a szektorban.

Ha a Carrierünk van kiválasztva, akkor a dokkban lévő űrhajók számáról, valamint típusáról kaphatunk információt, és még azt is megtudhatjuk, hogy mennyi ásványkincs van a zászlóshajónk rakodóterében. Az információs ablak alatt a háborús szektor kicsinyített képe található. Az ezen lévő kereszt segítségével mozoghatunk nagyobb léptékben a térképen.

A legnagyobb részt a szektor valódi térképe, a képernyő alsó sorát pedig a parancsikonok foglalják el. A nagy térképen a bolygókat, az azokat összekötő útvonalakat, valamint az űrhajóinkat láthatjuk.

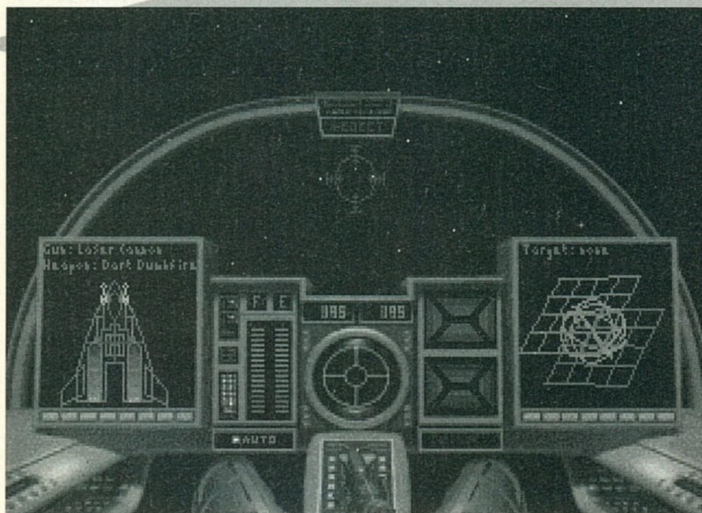


Kezdetben csak egy hajó látható, ez pedig a zászlóshajónk (Carrier). A zászlóshajón van a főhadiszállásunk, és a fő célunk az ellenség ugyanilyen hajójának a megsemmisítése. Ha ez sikerül, akkor miénk a szektor.

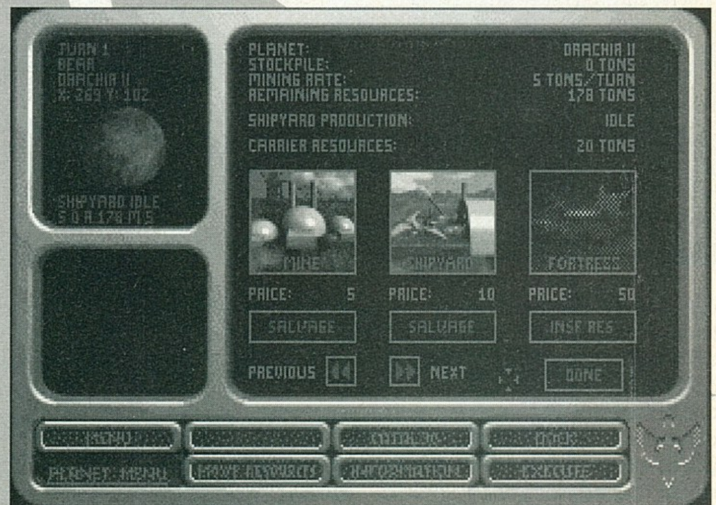
A Menü ikon kiválasztása után a játékkal kapcsolatos dolgokat állíthatjuk be, úgymint: Zene ki-bekapcsolása, a Harc módjának a beállítása, a jelenlegi játék felfüggesztése, kilépés a DOS-ba, valamint itt tölthetünk, illetve menthetünk játékállást. Ezen a menüponton belül egyedül a Quick Combat - a harc módját beállító-kapcsoló szorul csak magyarázatra. Ha ezt aktivizáljuk, akkor nem nekünk kell harcolnunk az ellenséggel szemben, hanem a gép az erőviszonyokat figyelembe véve eldönti a csata kimenetelét.

A Move ikont csak akkor használhatjuk, ha a szektor térképén éppen egy űrhajó vagy űrhajócsoport van kiválasztva. Abban az esetben ha csak egy hajóról van szó, akkor rögtön meg kell adni a célállomást, ha többről, akkor a cél megadása előtt ki kell választani, hogy mely hajónkat vagy hajóinkat kívánjuk mozgatni. A célállomás megadása után egy mozgó vonal fogja jelezni, hogy flottánk éppen merre tart. A Catalog ikon kiválasztása után egy táblázat tárul elénk, melyről roppant hasznos információkat olvashatunk le. A bal oldalán a már elfoglalt bolygók nevei olvashatók, mellette a bolygón található erőforrások mennyisége, valamint az, hogy fordulónként ebből mennyit tudnak az adott bolygón kibányászni. Ezek mellett a rendelkezésünkre álló hajók kezdőbetűi láthatók, és az, hogy melyik bolygó körül hány darab kering.

Itt hívnám fel a figyelmet, hogy érdemes ezt a táblázatot használni, ugyanis roppant nagy segítséget nyújt, ha már annyi bolygó és űrhajó áll a rendelkezésünkre, hogy nem tudjuk fejben tartani hogy őket. Hasznos továbbá azért, mert a bányáink egy idő után kimerülnek, vagy változik a kitermelés mennyisége, és sokkal kényelmesebb itt megnézni a változásokat, mint egyenként minden bolygót megvizsgálni. A Dock ikont csak akkor tudjuk kiválasztani, ha vagy a Carrier-ünket, vagy egy olyan bolygót választottunk ki az előzőekben, amely orbitális pályáján ott van a zászlóshajónk. Ezen ikon segítségével a zászlóshajóba dokkolhatunk a már kész űrhajóinkkal, vagy ha visszajöttünk egy csatából, akkor a dokkból kihozhatjuk őket.



Ezzel elérkeztünk a legfontosabb Planet menü ikonhoz. Itt tudunk vásárolni vagy eladni bányákat, hajóépítő üzemeket, erődöket, és itt tudunk parancsokat kiadni ezeknek. Legfelül a bolygó nevét (Planet), alatta a bolygón már kibányászott ásványkincsek (Stockpile) mennyiségét, a következő sorban a bánya teljesítményét láthatjuk (Mining rate) körökre lebontva. Megtudhatjuk továbbá, hogy mennyi ásványkincs áll még a bolygón rendelkezésünkre (Remaining Resources). Szintén itt értesülhetünk a hajóépítő üzemünk állapotáról (Shipyard Prod.), megtudhatjuk azt, hogy éppen milyen hajó épül benne, és hogy még hány forduló szükséges az elkészüléséhez.



A Carrier resources felirat után a zászlóshajónkon található ásványkincsek mennyisége található. A következő három ábra a bolygón található épületeinket jelzi. A bal szélső a bánya (Mine), erre ráclickelve beállíthatjuk a bányászat mértékét. Középen a hajóépítő üzemünk (Shipyard) van. Itt tudjuk beállítani, hogy milyen űrhajót gyártsanak a bolygón. Figyelem, ha egy hajó elkészült, akkor azt a program a forduló elején jelzi, ha nem változtatjuk meg a gyártani kívánt hajó típusát, akkor addig az a típus fog folyamatosan készülni, míg más utasítást nem adunk ki. A hajókat típusuk szerint három csoportba oszthatjuk, lehetnek könnyű, közepes és nehéz vadászok. Külön csak a transporter-re térnék ki. Ez nem vadászgép, hanem szállító hajó. Ezzel a hajóval (na meg persze a Carrierrel) tudjuk az ásványkincseket összegyűjteni a bolygókról, és fuvarozni őket a bolygók között. A harmadik kép az erődöt (Fortress) jelképezi. Az ára 50 credit, ez persze csak az első szintű erődre vonatkozik (Light), a magasabb szintre való emeléséhez további összegre lesz szükségünk.

Három szint lehetséges: könnyű (Light), közepes (Medium) és nehéz (Heavy). Az erődöt hasznos a stratégiailag fontos bolygókra helyezni. Funkcióját tekintve a bolygót védelmezi az ellenség támadásától. Ez úgy történik, hogy ha azt a bolygót, melyen erőd található támadás éri, akkor az erődből a szintjének megfelelő vadászgépek szállnak fel a bolygó védelmezésére (ezeket az űrhajókat nem kell külön gyártani). Ha ilyet építünk, a bolygó körül egy kör alakban megjelenik egy szaggatott vonal.

A képek alatt a különböző épületek vételi, illetve eladási ára jelenik meg. Ez az ár nem pénzben, hanem a hozzájuk szükséges ásványkincsek mennyiségével van megadva. Épületeket csak akkor vásárolhatunk vagy adhatunk el egy bolygón, ha a zászlóshajónk a bolygó körzetében van. Kezdetben a kiinduló bolygón van egy hajóépítő üzemünk és egy bányánk. A bányákat egyébként nem árt szemmel tartani, hiszen egy idő után jócskán megcsappanhat a kitermelés mennyisége, ilyenkor nem árt változtatni a bányászás módszerén, vagy egyszer csak elfogy a bolygón található nyersanyag és ekkor érdemes eladni a bányát. A képernyő alján található nyilakkal az egyszerűség kedvéért bolygók között lépkedhetünk.



A Move Resources ikonnal tudjuk a bolygóról elszállítani vagy a bolygóra vinni az ásványkincseket. Mint már említettem, csak a Carrier-rel vagy a Transporter-rel tudjuk ezeket mozgatni. Ha ezt az ikont kiválasztjuk és az egyik ilyen hajónk a közelben van, akkor egy kis ablak jelenik meg, ahol beállíthatjuk a nyilakkal, hogy hova mennyi ásványkincs kerüljön. Ha az All ikonra clickel-ünk rá, akkor az egész mennyiséget áthelyezi. Az Information ikon hatására a gép kiírja az előző fordulóban történt fontosabb eseményeket.

Már csak egy ikon maradt hátra az pedig az Execute, ezt akkor kell használni, ha már az adott körben nem kívánunk semmi többet csinálni. Ha erre clickeltünk jön az ellenség, majd az ő lépései után a következő forduló. Minden forduló után a gép kiírja a fontosabb információkat vagy változásokat (ezt tudjuk az Information ikon segítségével a későbbiekben is előhozni). Egy idő után, akkor is ha nem terjeszkedünk különösebben, váratlan vendégeink érkeznek az ellenségünk formájában. Ezt úgy érzékelhetjük, hogy a térképen megjelenik néhány piros színű űrhajó és egy piros bolygó. Ha még mindig nem teszünk semmit, akkor megtámadnak bennünket.
Ilyenkor két lehetőség van, szerencsés esetben ahol az ellenség felbukkant van néhány vadászunk, ekkor a gép kiírja, hogy milyen hajóval támadnak minket, nekünk pedig az a feladatunk, hogy kiválasszuk, milyen hajóval próbáljuk felvenni a harcot (természetesen választásra csak akkor van lehetőség, ha a körzetben többféle hajónk állomásozik). A másik esetben, ha nincs a körzetben hajónk, akkor az ellenség elfoglalja a bolygót és lerombolja az összes ottani építményünket. Abban az esetben, ha van a közelben hajónk, az ellenség felbukkanása után jobb ha mi támadunk, és nem várjuk meg míg minket támadnak. Ha nincs beállítva Quick Combat opció, jól ismert űrcsata következik.

A csata kimenetelétől függetlenül a gép kiírja, hogy melyik fél nyert és melyik oldalon milyen veszteségek vannak. Ha a csata közben esetleg lelőnék az általunk irányított űrhajót, de a körzetben van még más hajónk, akkor egy táblázatból kiválaszthatjuk, hogy melyiket akarjuk ezek közül a csata hátralévő részében irányítani. Mindezen ismeretek tudatában bátran szembeszállhatunk ellenségünkkel.

De ha még mindez és az önbizalom kevés lenne, akkor szerintem a következő stratégiát érdemes követni. A kezdők mindenképpen inkább csak a kis és közepes galaxisokkal próbálkozzanak, mert már a közepes galaxisok esetén is meglehetősen sok dologra kell odafigyelni, és sok mindent fejben kell tartani. A legelején állítsuk be a bányánkat úgy, hogy minél többet termeljenek (Strip mine) ki fordulónként. Az űrhajó készítő üzemben kezdjünk el gyártani egy transportert.

A zászlóshajónkkal menjünk egy szomszédos bolygóra, nyissunk ott is egy bányát és szintén maximáljuk a termelést. A transporter a második forduló után elkészül, ekkor azonnal álljunk rá a legnagyobb csatahajó készítésére. A Carrierünkkel addig állomásozzunk annál a bolygónál, ameddig a transporterrel nem tudunk annyi ásványkincset összeszedni és a zászlóshajónkhoz szállítani, amennyi elég egy új hajóépítő üzem megnyitásához. Itt is kezdjünk el azonnal hajókat gyártani. Ezen a helyen nem árt olyan hajókat gyártani, melyek hamarabb elkészülnek (1 vagy 2 forduló alatt).

Most a zászlóshajóval induljunk el a kiindulóbolygónkhoz. Közben a transporterrel szorgalmasan gyűjtögessük az ásványkincset. Ha a Carrierrel visszaértünk a kiindulóbolygónkra, akkor itt rakjunk ki a dokk-ból egy űrhajót ami itt marad a bolygó védelmére, és menjünk el egy innen elérhető, eddig még ismeretlen bolygóra. A kiindulóbolygón kb. erre az időre készül el a három fordulóval ezelőtt elkezdett Gallidus vagy Goran csatahajó, ezt nem árt a zászlóshajónk után küldeni. Az újonnan felfedezett bolygón nyissunk bányát és hajóépítő üzemet, majd kezdjünk el űrhajókat gyártani. Hogy milyet érdemes azt most nem tudom megmondani, mert az attól függ, hogy az ellenség a szektor melyik oldalán bukkant fel (ekkorra már nagyon valószínű, hogy valahol már hallatott magáról).

Most nincs más hátra mint minél több űrhajót gyártani, és a perembolygók köré csoportosítani őket. Ha az ellenfelünk nem szorongatja nagyon a nyakunkat, akkor érdemesebb minél nagyobb vadászokat építeni. Ha megfelelő mennyiségű űrhajónk van, akkor szép lassan elkezdhetünk előrenyomulni. Fontos, hogy az előrenyomulás során mindig hagyjunk magunk mögött hátvédet a saját bolygónk körzetében, mert ellenkező esetben egy esetleges kudarc az egész bolygót és a rajta lévő üzemeinket is veszélybe sodorhatja. Az a lényeg, hogy mindig csak akkor kezdjünk el támadni, ha megfelelő mennyiségű űrhajó áll a rendelkezésünkre. Ha nehézségi szintnek könnyűt választottunk, akkor az ellenfelünknek még csak könnyű vadászai lesznek, így a nehéz vadászokkal könnyedén le tudjuk nyomni.



Ha sikeresen nyomulunk előre, akkor előbb-utóbb meg kell hogy pillantsuk az ellenség zászlóshajóját, ekkor nincs más teendőnk, minthogy megtámadni és végső győzelmet aratni felette. Ha sikerül meg-

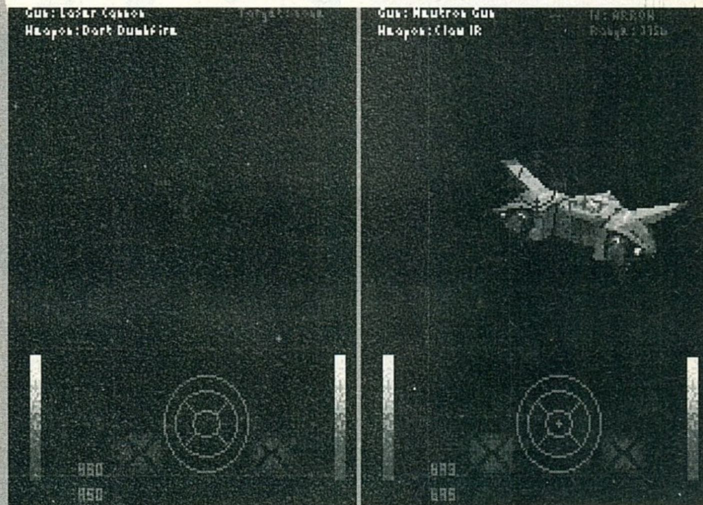
semmisíteni az ellenséges Carriert, akkor egy animációt láthatunk, amint az felrobban. Most már nincs más hátra, mint megnézni azt a táblázatot, amely feltünteti a mindkét fél által elért eredményeket. A bal oldalon a konföderáció, a jobb oldalon pedig a Kilrathik eredményei láthatók. Megtudhatjuk, hogy melyik fél, hány darab könnyű (Light); közepes (Medium); nehéz (Heavy) űrhajót gyártott. Melyik félnek hány darab bányája (Mines); hajóépítő üzeme (Shipyards); erődje (Fortresses) volt. Valamint azt, hogy ki hány bolygót fedezett fel. Ezzel az armada módot ki is végeztük. Még csak annyit, hogy ezt az opciót kitűnően lehet alkalmazni gyakorlás képpen a következő választható menüponthoz, a Campaignhoz. Ez a rész ugyanis szinte teljesen megegyezik az Armada móddal csak az a különbség, hogy míg az Armada módban mi állítottuk be a játék paramétereit, addig itt a gép szabja a feltételeket. A külömbség még abban nyilvánul meg, hogy itt nem egy szektor megpucolásának az erejéig vesszük fel a boxkesztyűt, hanem a teljes győzelem a végső cél. Így tizenegy szektoron kell végigverekednünk magunkat, és a végén a gép összesíti az eredményeket. Akinek jobb volt az átlageredménye az nyert. A különböző szektorok mérete és az ellenfél nehézségi szintje a szektorok előrehaladásával növekszik.



A főmenüből a Multiplayer lehetőséget választva egy újabb menübe kerülünk, itt kell beállítani, hogy modemen, hálózaton vagy egyszerűen csak osztott képernyőn kívánunk játszani. Ezt követően ismét megjelennek a választható játékfajták. A Battle opciót választva összemérhetjük tudásunkat a társunkkal. Mind a két játékosnak ki kell választani, hogy milyen hajóval kíván repülni. Ha egy hajót kiválasztunk, akkor megjelenik a háromdimenziós képe és mögötte az adatai. A nyilak segítségével minden irányból megnézhetjük a hajókat. Ha mind a két játékos kiválasztotta a számára megfelelő űrhajót, akkor kezdődhet a nagy csata.

Ez a része a játéknak véleményem szerint nagyon klasszul sikerült, ugyanis kitűnő érzés végre összemérni az erőnket a barátunkkal, esetleg barátnőnkkel vagy a suliban a számtech-tanárral. Jó nézni a fejüket mikor kilövünk rájuk egy kis rakétát. Az Armada és a Campaign mód, mint azt az előzőekben említettem, megegyezik a One playerben kiválaszthatóval.

Már csak egy opció maradt hátra, a Gauntlet mód, itt nyílik lehetőségünk egy másik játékossal az oldalunkon harcba szállni az ellenséggel. A One Player ugyanilyen opciójának megfelelően zajlanak a dolgok, csak mivel ketten vagyunk, ezért jóval nehezebb küldetésekre kell számítani.



Ezúttal a játék programozói arra is gondoltak, hogy ne csak az általuk készített rádióüzeneteket lehessen használni, hanem lehetőséget kínáltak saját készítésű üzenetek felhasználására is. Ha ezzel a lehetőséggel kívánunk élni, akkor nincs más teendőnk, mint a játék során bármikor megnyomni az ALT és az O billentyűt egyszerre, és az Options menüben az eredeti üzeneteket kicserélni a sajátjainkra. Ehhez először készítetnünk kell 64 kilobyte-nál nem hosszabb Wav kiterjesztésű file-okat, majd ezeket a WAV2TNT.EXE programmal fordítsuk át TNT kiterjesztésű file-okká. Az Options menüben beállíthatjuk még az irányítás módját, és a játék különböző paraméterait.

Ezzel a végére is értünk a leírásnak, most pedig az elmaradhatatlan és persze roppant szubjektív értékelés következik. Az első benyomásom a játékkal kapcsolatban roppant pozitív volt. A WCA grafikája az elődökéhez képest sokkal szebb lett. Az űrhajók sokkal kidolgozottabbak és nem olyan pixelesek ha közel repülünk hozzájuk, mint ahogy azt az előző részekben láthattuk. A sebességre valóban odafigyeltek -az előzőekben megígérteket betartva- és egy 486 SX33-on persze legalább Local Bus-os videókártyával már kitűnően játszható.

A stratégiai elemek beleszövése a játékba hasznos dolog volt (legalább megdobogtatta egy kicsit azok szívét is, akik nem csak lövöldözni szeretnek), bár ez egy kicsit egyszerűre sikerült. A legnagyobb hiányossága a programnak megegyezik a Wing Commander Akadémiáéval, ez pedig az, hogy kihagyták a Story-t. Azt hiszem mindenki elismeri azt, hogy az ilyen típusú Origin játékokat a csodálatos grafikán kívül ez dobja fel a leginkább. Sajnos a játék ezen rész hiányában nem tudja azt az élvezetet nyújtani, mint a Privateer vagy a nagy WC2. De ez nem gátol meg abban, hogy bátran ajánljam mindenkinek a WCA-t, mert kitűnő szórakozást nyújt legalább addig, míg nem érkezik meg a Wing Commander 3, mely szerintem nem csak Del karácsonyi ajándéka lesz, hanem sokunké.

A billentyűzetkiosztás az egyes játékos esetében megegyezik a WC sorozat tagjaiéval. A kettes játékosra vonatkozó pedig a következő:

A numerikus billentyűzeten:

gyorsítás:	+
lassítás:	-
utánégető:	ins
fegyverválasztás:	1 vagy end
rakétaválasztás:	3 vagy pg dn
rakéta kilövése:	9 vagy pg up
célkiválasztás:	NumLock
célbefogás:	/

jobbra, balra, fel, le: a kurzormozgató billentyűkkel

ECHO

CANNON FODDER 2

Nagyonvártuk a Cannon Fodder második részét és egy kicsit csalódtunk, amikor megérkezett. Nem történtek hatalmas változtatások, nagyjából maradt minden a régiben.

Hardware igény:
A500

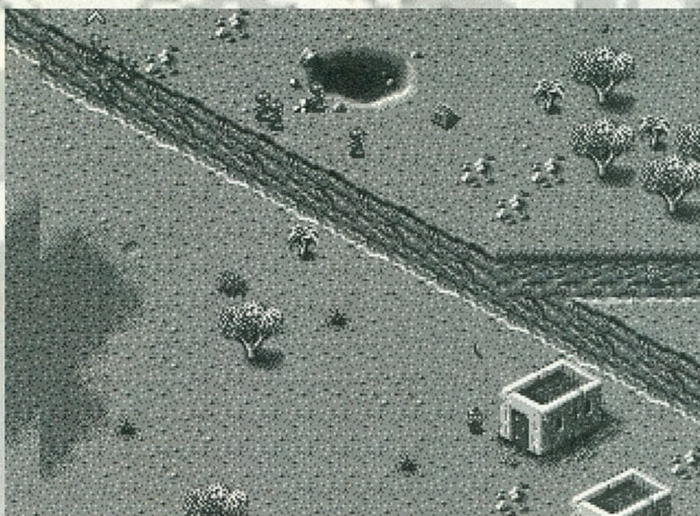
79%

SENSIBLE

AMIGA DISK

CANNON FODDER 2

Nem hiszem hogy akadna olyan Amigás, kinek ne mondana valamit a Cannon Fodder név. Emlékszem nem is olyan rég volt, amikor megérkezett a szerkesztőségbe a Virgin-től a játék, felcsendültek John Hare remek zenéjének első taktusai és mi csak ültünk, néztünk és játszottunk. Nem akarom túl csöpögősre venni a dolgot, mindenesetre azt hiszem senki nem száll vitába velem arról, hogy a Sensible Software valami olyat alkotott, mely időtálló és kimagasló teljesítmény volt. Ezután persze elkezdtek csordogálni a hírek, hogy a folytatás ördöge beleköltözött a csapatba és hamarosan megjelenik a második rész. Vártunk-vártunk, aztán úgy nyár magasságában kezdtek információk kiszivárogni a folytatásról. Az ECTS-en már lehetett játszani vele és igen, most itt az alkalom, hogy bemutassuk nektek a Cannon Fodder 2-t. Több nagytudású kollegám, kinek nyelve helyén egy izgő-mozgó kis rózsaszín kígyócska található, órákig ecsetelné, hogy mennyivel jobb is a második rész. Nos, én ezt nem teszem, hiszen valójában azon kívül, hogy újrarajzolták a terepet, meg új zenét, illetve új képeket kapott az intro nem változott semmi. Mondhatnátok erre azt, hogy hát ez nem elég egy második részhez? Szerintem éppenséggel kevés, jobb lett volna akkor már Cannon Fodder 1 1/2 vagy éppen Cannon Fodder Lost Missions néven kiadni, mert ugyebár nem lenne ildomos ilyen csekély mértékű változtatást rögtön a 2-es számmal dedikálni.

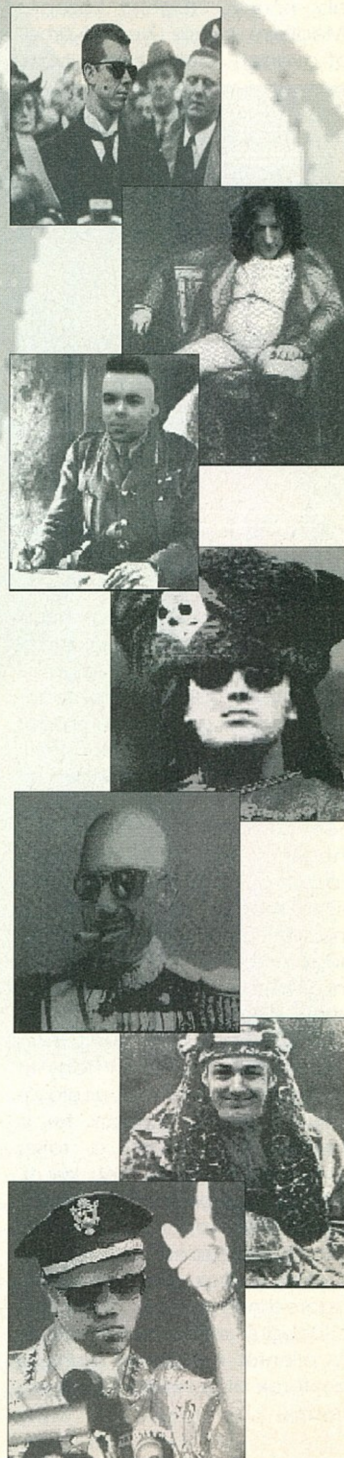


Nos, mint ahogy már kiderült nem így történt, megérkezett a Cannon Fodder 2. Rávetettem magam a küldetésekre és nem kellett csalódnom abban, hogy a lényeg és a kivitelezés nem sokat változott, bár mintha azért néha tanultak volna valamit a fiúk a régmúltban elkövetett hibáikból. Úgy tűnt nekem, hogy már rögtön az elején megpróbálták a logikai feladványokat előtérbe helyezni, sőt a pályák felépítésén is az látszott, igyekeztek cifrázni a dolgot, hogy ne legyen csalódás az első pillanatban a játék. Természetesen azoknak a legjobb akik nem játszottak az első résszel, nekik igazi unikum lesz a játék sok apró poénja és remek kivitelezése.

Lehet hogy nagyon elfogult voltam a játékkal kapcsolatban, és előre is elnézést kérek azoktól akiknek minden fenntartás nélkül tetszeni fog a Cannon Fodder 2. Szerintem már egy kicsit túl kéne lépnünk a második, harmadik, nyolcadik, akárhányadik részt kiadó sorozatok publikálásán, bár bevallom őszintén van olyan sorozat, melyet szerintem is szükséges volt folytatni. A lerágott csont újrarágása című fejezetet el kéne már felejtenünk, hisz nagyon sokat fejlődött mostanában a számítógépes játékok piaca (persze itt most nem éppen az Amigás játékok piacára gondolok, mert az éppen hogy sorvad el szép lassan), nem kéne a Virgin nevet együtt emlegetni egy félresikerült második résszel.

Befejezve a siránkozást természetesen ettől függetlenül érdemes belekukkantani a Cannon Fodder 2-be. Amit én nagyon vártam tőle, helyesebben csak kíváncsi voltam rá, az John Hare legújabb zenéje volt, sajnos szerintem gyengébbre sikeredett mint az első résznél. Tehát ne csüggedjen senki, irány a csatatér!

General Maci Baci ™



LODE RUNNER
The Legend Returns

A LODE RUNNER újrafeldolgozása, visszatérő legenda, meg miegymás. Állunk elébe!

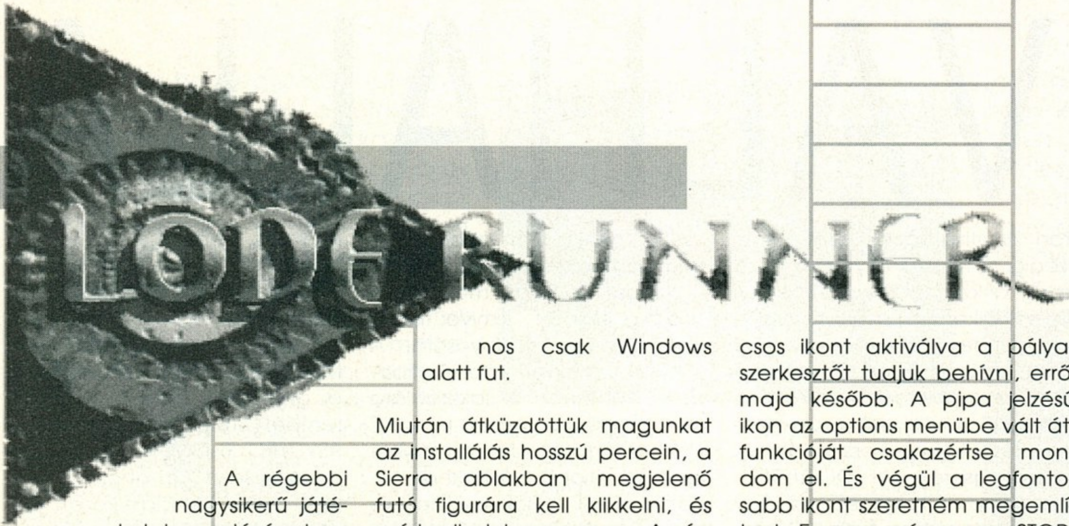
Hardware igény:
486SX/25, 4 MB RAM, egér, MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1



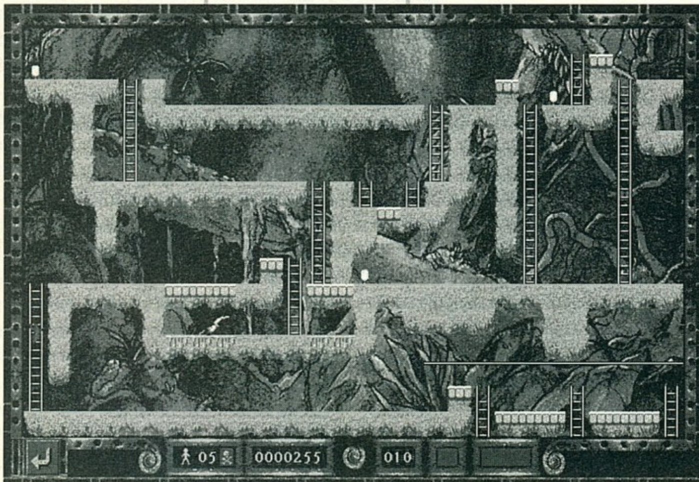
78%

SIERRA

PC DISK

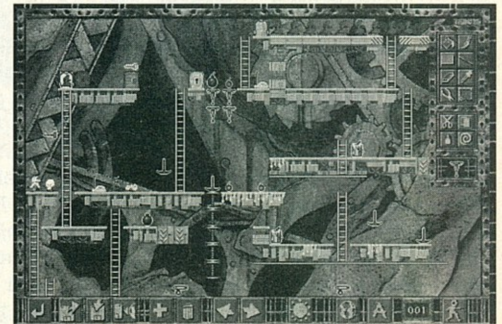


A régebbi nagysikerű játékok leporolásának se szeri-se száma. A Sierráék is valahogyan így gondolkozhattak, amikor egy annak idején a nyolcvanas években szinte minden akkori otthoni gépre megírt programot elővettek egy kis recycling-re. Hát hogy ez hogyan sikerült, azt mindenki döntse el maga, de ha az én mélységesen bölcs véleményem számít valamit, akkor azt kell hogy mondjam, egészen jót sikerült összehozniuk. Az idősebb korosztálynak - mármint azoknak, akik C-64-en és ZX Spectrumon nőttek fel - biztosan ismerősen cseng a LODE RUNNER név. Hát igen, annak idején én magam is sokat nyomultam Spectrumon evvel a szürkeállományt is alaposan megdolgoztató játékkal. A nosztalgiázás most is adott, hiszen nemrégiben jelent meg egy alaposan átdolgozott és feltuningolt változata. A legnagyobb hibájaként talán csak azt lehetne felhozni, hogy sajnos csak Windows alatt fut.



Miután átküzdöttük magunkat az installálás hosszú percein, a Sierra ablakban megjelenő futó figurára kell klikkelni, és máris elindul a program. A cím és miegymás megtekintése után rögtön egy szép színes képernyőre kerülünk, ahol különféle ismeretlen ikonok találhatók szép sorban egymás mellett. Ha a pointer-t valamelyikre rávisszük, akkor néhány pillanat múlva megjelenik egy kis szövegbuborék, amelyben rövid infót kaphatunk az ikon rendeltetéséről. Na de azért én is elmondom, hogy mi mire való. Az (balról-jobbra) első nagy ikon egy futó figurát ábrázol. Ennek megnyomásával kezdhetjük a játékot. E mellett található egy kisebb ikon két figurával, ez a kétjátékos üzemmódot indítja (COOL!). A következő ikon egy kalapácsos figurát ábrázol. Evvel a saját készítésű pályáinkon tudunk játszani. A következő diszk jelzésű ikon a későbbiekben kiadásra kerülő (vagy saját készítésű és lemezre mentett) újabb pályák betöltésére szolgál. A jobb oldalon három ikon található. A kalapácsos ikont aktiválva a pályaszerkesztőt tudjuk behívni, erről majd később. A pipa jelzésű ikon az options menübe vált át, funkcióját csakazértse mondom el. És végül a legfontosabb ikont szeretném megemlíteni. Ez egy szép nagy STOP-táblát ábrázol, aminek segítségével kiléphetünk a programból.

Na kezdjük el a játékot. Rövid töltögetés után elénktárul a játéktér. Ez igazán szépnek mondható, de hol a figuránk? Ja, hogy az a kis incifinci izé akar ott lenni? Akkor jó. Na lássuk, mit is tudunk még felfedezni a képen. Alul néhány számmező, és egy ikon látható, ez repít vissza minket az előző menübe. A számmezők jelentése balról jobbra a következő: életeink száma, pontszámunk, az éppen leküzdés alatt álló szint száma, a figuránknál levő aktuális tárgy, valamint bombáink száma. A kétjátékos üzemmódban ezek duplán vannak jelen.



A pályatervező klasszra sikeredett, gyakorlatilag csak a fantáziánk (és a kép mérete) szab határt az elkészíthető pályáknak. Itt vehetjük szemügyre az összes létező tárgyat, melyek ellenfeleinkre gyakorolt hatásait egy ügyesen és részrehajlóan megtervezett pályán ki is próbálhatjuk. Ezt ajánlom mindenkinek, ugyanis ezek pontos leírása legalább még fél oldal lenne, és akkor nem maradna hely a képeknek.

Akkor nézzük az irányítást. Hát igen, itt már lesznek gondjaink az ujjaink számával és elhelyezkedésével. A jobbra-balra lövöldözés külön gombon található (default NUM PAD 7 (HOME), ill. 9 (PGUP)). Egyébként pedig nem értem, hogy egy ilyen kajfer lézerrel, amivel a földet is ki lehet olvasztani, miért nem az utánunk szaladgáló vörös csuhás fickókat lövöldözzük szanaszét. A tárgyak használatát is természetesen egy, csak erre a funkcióra fenntartott billentyűre tették, hiszen van elég ujja minden egészséges embernek. Aztán ezek kombinációja... Mindenesetre sokat kell gyakorolni a billentyűk nyomkodását.

Végső vélemény: a tesztgépen futó Windows 1024×768×256 felbontásra lett setup-olva, valószínűleg ezért nem volt teljes képernyős a játék. Ez kissé zavaró volt az apró figurák miatt. Ennek ellenére ha valaki ismeri és szereti a programot, annak ajánlom beszerzésre.

SAKMAN

VALHALLA

Az előző számban elkezdett leírás befejezése.

Hardware igény:
A500-A1200

74%

VULCAN

VALHALLA

Az előző számban megkezdett leírás folytatása, melyben minden rejtély megoldódik...

A TORONY

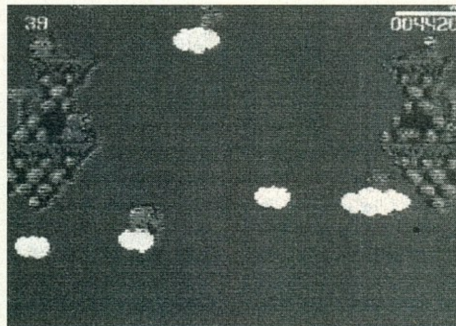
Rögtön kezdésnél magad alatt egy titkos rekeszt találsz, tedd el a könyvet! A déli teremben vedd fel a Szólások könyvét (PHRASE BOOK) és a gyufát (MATCH). Ez utóbbit tedd a grillre, majd amikor meggyulladt, rakd el. Most ha benyomod a gombot a falon, kialszik a láng és elteheted a csirkelábat (CHICKEN LEG). A gyufát akár vissza is teheted a rostra, hogy újra izzítsd a tüzet. A csirkelábat vidd el a keleti fülkébe a falon lévő fejnek. Vedd fel a ládákból amit találsz (NECKLACE, RECORD) és a "HELLO"-t is! Menj az ágyhoz, tedd el a forralót (WARMING PAN), majd a "GO TO SLEEP"-et (ez alatt a rekeszben egy érmét is találsz). A pénzt vidd a fekete valamire a földön, s a bélyeget helyezd az albumra! Tedd el a kulcsot! A lemezt vidd a gramofonra, majd húzd meg a falikart. A forralót rakd a csap alá, nyomd be a gombot és a vízzel telt edényt vidd a grillre! A meleg vizet az ágyba kell tenni és a megjelenő italt pedig a kancellár előtti oszlopra. Tedd el a hangváltoztató italt (DRINK OF VOICES) és menj fel az északi ajtóhoz, balra van egy fura valami. Idd meg az italt és mondd: GO TO SLEEP. A valami lepottyan a mélybe és Te bátran kinyithatod az ajtót. Menj végig a hosszú folyosón, húzd meg a karokat! Wow, mennyi út, melyiken is indulj?! Kezdd a nyugati teremmel, keresd meg a YES táblát, menj tovább keletre, megtalálod a NO-t is a folyosón. A kis szoba csücskében lévő titkos rekesz valakinek a műfogsorát rejti (DENTURES). Ezt vissza kell vinned az ágy melletti üvegbe. A falon megjelent kart húzd meg, hogy bejuthass a gramofonhoz közeli ajtón. Odabent ügyelj lépteidre, mert rengeteg a csapda! Az ereklyetartók (SHRINE) között padló alatt egy kis pénzérmét találsz, amit a telefonnál tudsz használni. Mondd Te is: "HELLO"! Vedd fel a botot (CROOK) és menj vele az északi terembe, ahol ha a kézbe teszed, kapsz egy harangocskát (DINGALONG)! Menj a délnyugati terembe és vedd fel a gyertyát. Tedd a BISHOP szentélyére a következőket: harang, könyv, gyertya. Vedd fel a gyűrűt és a teremben található két STAMINA potiont! Most menj a nyugati fülkében levő kézhez és tedd rá a gyűrűt! Vedd fel az üvegcsét (DRINK OF VOICES) és a STAMINA potiont is. Az északi teremben vedd fel a "YOU ARE FORGIVEN" feliratot, majd menj vissza dél felé, a nyugati terembe, ahol áll egy szolga. Idd meg a hangtorzító löttyöt és tekints a "YOU ARE FORGIVEN"-re! A megjelenő lapra tedd a Szólások könyvét, hogy egy csomó fecni jelenjen meg a talapzatokon. Amit már használtál tedd le és vedd fel a GARDENER feliratú darabkát, s a virágot is keresd meg. Az északi zárt ajtónál fordulj jobbra a kancellár felé, meg fogja kérdezni ki vagy, mond, hogy a kertész (GARDENER), majd biztosítsd róla még egyszer (YES), végül tedd elé a virágot! Vedd fel a ragasztót (GLUE), menj vissza a déli ajtón, be a keletre nyíló terembe és tedd a nyakláncot az ékszeres dobozba. A ládában édesanyád koronája! Az ágyból kapd ki a sakkfigurát, és menj a lenti szobába! Itt a két ágy közti asztalra tedd le a ragasztót, hogy megszerezhesd a kulcsot, amivel ismét visszamehetsz a folyosóra. A STAMINA potiont vidd magaddal a többihez. A sakktáblára rakd a bábut, s cseréld ki, majd vidd az ágyhoz ahol a másikat találtad. Újabb frázisokhoz juthatsz, menj a sok cetlihez és pakold le őket a padlóra. Tedd a szolga elé a frázisokat és a feliratok közül az "IT'S ME YOUR SON"-t tedd el! Menj le a délnyugati terembe édesanyád szentélyéhez (SHRINE OF THE QUEEN), tedd rá a koronát aztán a szöveget, majd olvasd is el: "IT'S ME YOUR SON"! Az újabb hangtorzító italt tedd el, vigyél magaddal két feliratot (GARDENER, I WANT A SUMMONS) és menj a királynő kincstárnokához (ott áll az ágy mellett), idd meg a hangváltoztatót, mond "I WANT A SUMMONS", majd "THE GARDENER", tedd el az iratot (SUMMON). A felhasznált szövegeket dobd el és vidd a TO SEE THE LORD-ot magaddal az északi zárt ajtóhoz. Fordulj a bal oldali kancellárhoz, nézd meg. Megkérdezi mit akarsz, mondd: TO SEE THE LORD, majd: YES. Tedd az iratot elé, s a kapott kulccsal bejuthatsz az ajtón. Még ne menj be, szedd össze a következőket: HUMBLE SLAVE, TO SWEAR ALLIGIANCE, I WAS BORN HERE, I'VE HEARD NOTHING és két stamina italt, akkor gyere vissza! Most végig mehetsz a folyosón, éppen túléled, az örök támadásait, így jól jön majd a hozott ital! Lépj be Infinity szobájába, állj elé és mondd: SWEAR ALLEGIANCE, HUMBLE SLAVE, I WAS BORN HERE. Kapsz egy kulcsot és egy ételrendelést. Az elhasznált szövegeket akár le is teheted. A csatornáról vedd fel a hernyót (CATERPILLAR), majd menj keletnek, amíg egy levelet nem találsz a földön. Tedd rá a hernyót! A talajban egy csont rejtőzik, ezt tedd el, a kukacot eldobhatod. Nyisd ki az ajtót és lépj be! Vedd fel az IT'S ME YOUR SON-t és a tarot kártyát. Tedd a csontot az egyik kutya tányérjába, kapsz egy kulcsot, amivel kinyithatod a lenti ajtót. Menj vissza a folyosón, egészen a gramofon mellett nyíló terembe! Tedd a kártyát a PSYCHIC SHRINE-ra és szebeld be a kristályt. Ott ahol a szolga van, találsz két láda között egy nagy fekete követ. Itt kell használnod a gömböt! Szedd fel a stuffokat, menj a királynő hálójába és az ékszeres doboz melletti hímzésre (TAPESTRY) rakd a gyűszűt (THIMBLE). Vedd fel a tűt (NEEDLE) és a mögötted lévő talajzugból az italt (DRINK OF LIGHT FEET). Megfelelő erőital birtokában haladj át ismét az őrök sorfala között, nyomd a voodoo bababa a tűt, menj be az ajtón! Az első kapcsolónál állj meg, idd meg az italt (light feet) és gyorsan indulj el az északi folyosón! Az elágazásnál fordulj kelet felé! Sorban húzd meg a karokat, kivéve a az ötödiket (halálos út)! Igyekezz, mert ha a varázsital hatása elmúlik lezuhansz! Az őrök között haladj át bátran! Tedd el a király koronáját! Menj vissza Infinity termébe, sőt azon is túl! Idd meg a Spell italt, majd pillants a varázskönyvbe! A naplót is elolvashatod... Vidd a kenyeret a Lordhoz, rakd az asztalára és válaszolj kérdéseire (yes, yes, no, I'VE HEARD NOTHING). Vedd a kelyhet, és a négy kancellár szobájában töltsd meg. Menj a király trónjához és tedd rá a koronát! Mondd meg ki vagy, s tedd el Valhalla fényét! Vissza a főgonoszhoz! Tedd az asztalra a fényt, majd a keleti szobában tölts egy kis szeszt még az italhoz! Add oda Infinitynek, mondj igent, fogd a pálcát, és vidd az előző szobába a hasadékhoz! Keresd meg a magnót, tedd Infinity lábaihoz, állj a jobb oldalra és kapcsold be! Most szépen vedd fel a tőrt és szúrd le! Ennyi! We did it! We did it! We did it! Hipp hipp hurrá!

Lily

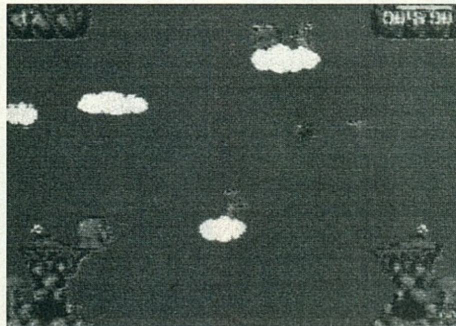
Az M&P cég nemrég adta ki új elmetornáztató játékát, mely a keresztségben az **Amorphous** nevet kapta. A Squarescape készítői szerint az új játék tervezése során maximális súlyozással vették figyelembe az első játékukat elmarasztaló kritikákat, s ezúttal jobban igyekeznek eleget tenni az elvárásoknak. Ez nem lesz nehéz, tekintve azt a langymeleg értékelést, melyet első programjuk kapott. A második főszereplője egy kis paca, akinek meg kell találnia a helyes utat a labirintusszerű pályákon. A piciny csavarintás a játékban az, hogy hősünk egy kereszteződéshez érve mindig valamilyen logika szerint kiválasztja a neki legjobban tetsző utat, s szándékától mi sem tudjuk eltéríteni. Figyelembe véve, hogy a labirintus minden kockáján csak egyszer haladhat át, az egész nagyon hasonlít egy klasszikus puzzle játékra.

A Jon Wells/Visualize csapat lassacskán elkészül a **10th Dan**, ill. az ígéretesen kinéző **Germ Alert** című platformjátékával. A Germ Alert megjelenése még az idén karácsonyra várható, ám a 10th Dan valószínűleg csak valamikor 1995. elejére lesz kész. Meglepetésként három csatornás zenét, s még e mellett hangeffektusokat is fog tartalmazni. A játék készítését folyamatosan nyomon lehetett követni az angol Commodore Format című lapban. Számomra meglepően soknak tűnő munkát fektettek a játék elkészítésébe, nagyon kíváncsi vagyok, hogy a végeredmény és a program fogadtatása kellően honorálja-e majd az elkészítéshez szükséges energiát. Ha a játék sikeres lesz, van esély rá, hogy még többen is fantáziát látnak egy-egy hasonló kaliberű játék elkészítésében, s ebből az egész 64-es tábor csak profitálhat.

Megjelent a Cosmos Designs új játéka, a **Heavenbound**. A Fred's Back készítői mi mással állhattak volna elő, mint egy új platformjátékkal. Tekintve az előző Fred's Back játékok sikerét, nem is lehet hibáztatni őket. A sógorok azonban mostanában nagy valószínűséggel túl sokat ihattak, mikor egy rózsaszín elefántot választottak a játék főszereplőjének. Ezt a nagy da-

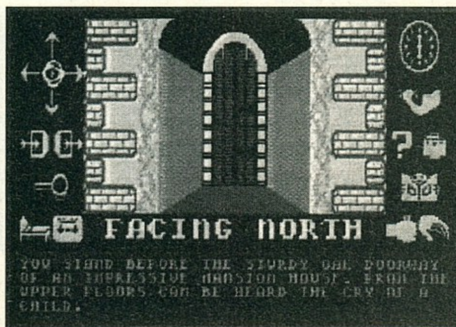


rab jószágot kell az égben irányítanunk, felhőről felhőre, szikláról sziklára ugorva vele. Az úton sok-sok ellenfél próbálja megölni kedvencünket. Tűzdobáló szerzetek, sündisznók, ágyúgolyó-köpők akadályoznak. Bármelyik érintése azonnali halált okoz, ezért érdemes vigyázni. Nincsenek pályák, csak folyamatosan haladni kell előre, még a megfelelő pillanatokban gondoskodva plusz idő felszedéséről. Az

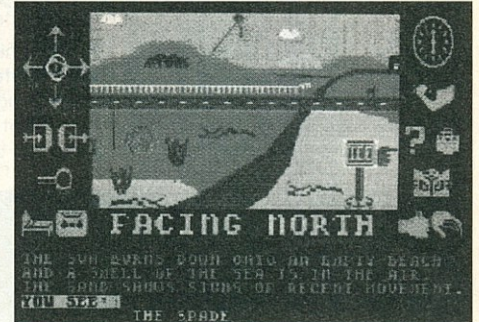


egyetlen jelentős hiba a játékban az ütközések megfelelő érzékelése körül van: néha az elefánt egyszerűen keresztülesik azon a tereptárgyon, amin elvileg meg kéne állnia. Ettől eltekintve a játék nagyon jó, több külföldi újságban is 90% körüli értékelést kapott.

Ugyanez nem mondható el a Visualize új szöveges kalandjátékáról, amely ZZZZ (nem nyomdahiba, az ott valóban négy darab Z betű!) címen jelent



meg nemrég. Ebből talán kitalálható, hogy valami köze van az alvás néven ismert jelenséghez. Vagy Zorróhoz, esetleg ZZZZorróhoz, mindenki döntse el saját maga. Nálunk nem tarthat túl nagy érdeklődésre számot, lévén angol nyelven íródott szöveges kalandjáték.



Hollandiában is formálódik egy új szoftverfejlesztő társulat, mégpedig a híres zenész, Jeroen Tel szervezésében. Ha létezik valaki C64-en aki nem tudná, Jeroen Tel volt a Maniacs of Noise egyik alapító tagja, s olyan nagysikerű zenék fűződnek a nevéhez, mint az Outrun Europa, Golden Axe, Smash TV, Rubicon, Lemmings, s még sok más. Jelenleg sokféle média számára ír zenéket, televíziós programok, reklámok, videójátékok. Mikor összejön a megfelelő mennyiség, az összegyűjtött anyag CD lemezen is megjelenik. Jeroen Tel sokféle stílusban ír zenéket, rap, house, klasszikus, etc.

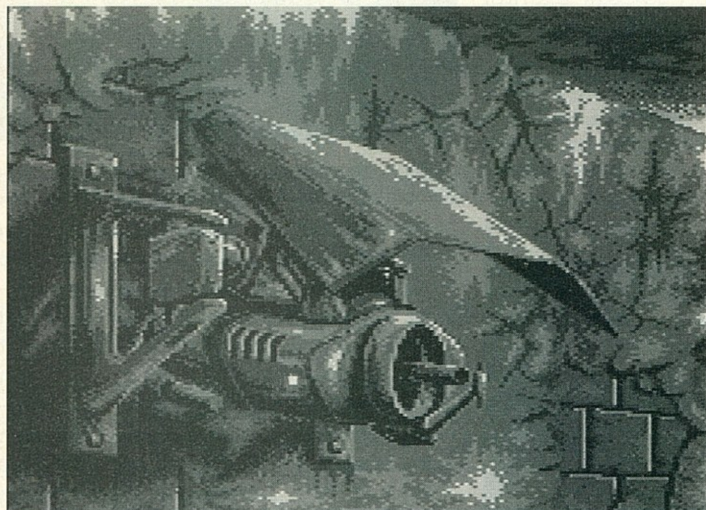
Az élet nyilvánvalóan egy nagy kaland. Ám azok számára, akik a kalandokat kisebb léptékben, ikonvezérelten szeretik, jó hírünk van. A Visualize Entertainment (lassan megtelik velük ez az oldal) megvette 10 adventure jogát, melyek mindegyikét Clive Wilson írta, s a Mastertronic adta ki pár évvel ezelőtt. Jon most mindegyik játékot felújítja, hogy "felhozza a '90-es évek szintjére". Minden játékhoz új intró és grafikák készülnek, a zenét is tatarozzák, szóval szebb lesz az egész. Ezek egyike a See-kaa, ami már meg is jelent.

Prunoki

NEWCOMER

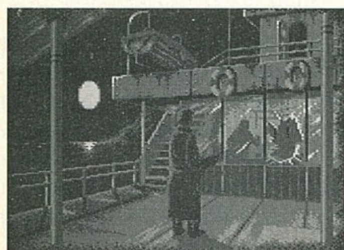
Az utolsó jövevény

A nyár elején történt, és a föld is beleremegett... A szerkesztőségben ismertem meg Gonda Zoltánt, a CID designer-zenészét. Ahogy számítógépekről és já-



tékprogramokról beszélgettünk, megemlítette hogy ő is készített egyet a barátaival.

Nem véletlenül bökte ki, ugyanis szükségük volt még legalább egy tesztelőre. Zoli orrba-szájba dicsérte a programot előttem, lévén hogy ma már egy 64-es programról valami nagyon szépet és jót kell mondani ahhoz, hogy egyáltalán megnézze valaki. Bevallom, akkor még részben szerénytelenségnek, részben elszánt tesztelőfogási manővernek tartottam amit mondott. De volt szabadidőm, és a mostani játé-



koktól számítógép-romantikában szenvedek. Ezért adtam egy esélyt - és megdöbbentem.

A CID minden idők BEST C64-es kalandjátékát akarta nyújtani. Most, hogy elkészült, talán még egy jelzőt megérdemel: A C64-re készített utolsó nagyszabású játék. Mind történetben, mind grafikában a maximumot akarták nyújtani, s az csak szükségszerű, hogy ehhez a legjobb program is kell.

A CID gárda két további tagja:
Lay András - programozó
Fóris Csaba - grafikus

Hogy mit sikerült összehozniuk a 4.5 év alatt? Nyomuljunk át röviden a játék felépítésén: A NEWCOMER egy jövőben játszódó kalandjáték, mely igen sok az "rpg" programokban látható elemet tartalmaz. A főhőssel és köré gyűjtött társakkal kell (egyedül nem megy) remekelni az elgondolkodtató vagy harci feladatok során - ízlés szerint. Nem akarok a leendő játékosoknak rosszat, ezért úgy döntöttem, hogy egy kukkot sem árulok el a történetből, hadd éljék át a meglepetéseket ti is!

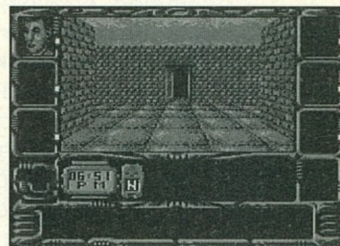
A karakterekről: a szereplőket pusztán tudásuk definiálja, a fizikai és szellemi jellemzőik, képzettségeik és mondanivalójuk. Nincs osztály, tulajdonságaik használat közben, képzettségeik pedig a sikerekért kapott tapasztalatból növelhető. A képzettségek használatának sikere nem a véletlentől, hanem a feladat bonyolultságától függ. Ez igen jó ötlet, mert ha esélygenerálással működnének, néhány visszatöltés árán minden sikerülhetne. A játékban nincs pl.: "random encounter" sem, mert a készítők azt akarták, hogy a játékos a megoldással foglalkozzon harcolgatás helyett. A játék így is több mint 150 órányi szórakozást nyújt.

Bár a harci rendszer egyszerű, hiszen nem puszta tápolós játékról van szó, mégis kifogásolom, hogy az ellenfelek védő és támadó felszereléséről csak a számadatok alapján lehettek sejtéseim.



A képernyő fix részekre osztott, a középső főablak ennek bő egynegyed részét foglalja el, ez tartalmazza helyzetből adódóan a grafikus és szöveges infókat. Két oldalán három-három kis ablakban a csapattagok arcképei láthatóak szürkeárnyalatos kivitelben. Jobb oldalt van még egy 4. hely is, ahol az épp dumáló beszélgetőpartner látható. Minden NPC-nek saját arcképe van, - az ikrektől eltekintve. Ez összesen 130-nál több ilyen képet jelent!

Külön szót érdemel a D.U.M.A. rendszer. Minden párbeszéd a főablakban jelenik meg buborékozott szövegek formájában, ezek mindig kimondójuk arcképéhez csatlakoznak. A főhős a játékos szája, vele kérdezhet és válaszolhat egy lapozós szövegmenün keresztül, esetenként gépeléssel is kiegészítve azt. A társak is közbeszólhatnak, de csak akkor, HA közbe KELL szólniuk egy adott szituációban.



A főablak alatt még két hosszúkás ablak található, az egyikben bizonyos felszerelések képe, pl. a bekapcsolt Geiger-számlálóé, a másikban a külvilág, és cselekvést értékelő szövegek láthatóak. Bal oldalon helyezkedik el a rendszer display, ahol a kért lemezoldal kódja és kiadott parancsaink jelennek meg. A kész verzió 10 lemezoldalból áll...

Az előzményeket és a végkifejletet bemutató animációk az öt lemezből csaknem két oldalt foglalnak el, s ez megdöbbentett ahogy végignéztem őket. Sok mai játék joggal büszkélkedhetne, ha a történetével ilyen kerek és tartalmas egységet alkotna.

A 64-es játékmonstrék halála - a töltögetés. Mint a reklámok, ismertetők írják, a NEWCOMER a 1541-DOS sebességénél tizenötször gyorsabban nyúl a lemezhez. Minden lemezadat sűrített, tehát



plusz kicsomagolási idővel is kell számolni. Én inkább azt érzékeltetem, hogy a játékos ilyenkor mennyi ideig malmozhat:
Egy teljes area betöltése, tehát a terep grafikája és fölépítése átlag 15 másodperc. Egy NPC(csoport)-é, ami a szürke négy fokozatából rajzolt arcképet, személyi adatokat és aktuális párbeszéd elemeket jelenti, átlag 3 mp. Egy főablakos állóképé átlag 5 mp.
A lemezcserélgetés sem okoz teniszkönyököt, mert kényelmi okból a túl gyakran betöltendő adatokat több oldalra is felírták. Érdekes, hogy azon a pár helyen ahol bármennyiszer "tápolni" enged a játék, kb. 5 mp-enként kell fordítgatni/cserélni a lemezt. Jól megszenved az a játékos, aki nyomulás helyett ezzel tölti az idejét!

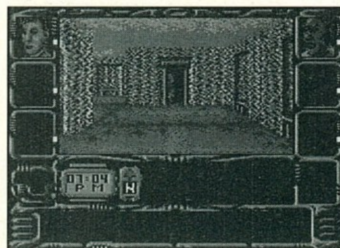
Sajnos, mostanra már sokan vonogathatják a vállukat ezzel a felkiáltással: Jó, jó, én játszanék vele, de kinek van ma C64-e? - Hát remélem éppen elég hűsé-



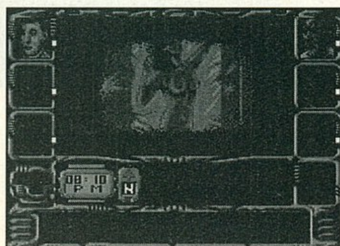
ges Commodore-rajongónak van ahhoz, hogy mindenki aki játszani szeretne ezzel a nem mindennapi kalandjátékkal, mégha kölcsöngépen is, de megtehesse.

És a sikeres játékhoz adok egy nagyon jó tanácsot: Légy résen!

A sztori írója elkövette azt a "hibát", hogy minden olvasható-látható dologgal információt is ad, és megszégyeníti napjaink egyutas-giccs CD-ROM adventúráit. Én "hájpolásnak" vettem amikor



többutas megoldásról, egyéni játékstílusról beszélt, hiszen még korunk játékcsodáinál is csak reklámszövegükben találtam ilyesmit. Tesztelés közben pedig elég sokszor ráfizettem előítéletemre, mert pont egy C64-es játéktól igazán nem vártam volna mindezt, és sajnos nem is használtam ki. - Bár, a játék egy részét olyan módon oldottam meg, amire az előző tesztelőknél nem volt példa. A sok lehetőségre a legjobb bizonyíték az, hogy a fontos NPC-k 80%-a megölhető. Aki tervezett már összefonódó sztorit, tudja hogy ehhez rengeteg megoldási útnak kell létezni. Amit a készítők



belepasszíroztak e játékba, az SZÁNDÉKOS és JELENTŐS! Ezért jegyzetelj minden beszélgetésnél, falfirkánál, és mára AGA-hoz / SVGA-hoz szokott szemeiddel próbáld meg kiszúrni a képek fontos részleteit. Mert így jobban megválaszthatod a saját utadat, és az előforduló blöfföket, átveréseket visszatöltögetés nélkül is kiszűrheted. A térképezés nem létszükséglet, én utálok kockáspapírozni, így kihagytam a játék folyamán.

Néhány technikai adat (csak ízelítőnek):
A történet lekódolására egy kb. 100 parancsot kiértékelő saját interpreter készült, amely ha belegondoltok, szinte egy kis programnyelv. A kész storyrendszer, grafika nélkül, több mint 500 kB-ra rúg.
A saját lemezkezelés nemcsak gyors, de ésszerű is. A 1541-DOS 35 track-je helyett a teljes 40 track-et kezeli oldalanként. Egy Fusion-Forty kártyás Amiga 2000-essel lettek tömörítve a C-64-es grafikák, ezekből és a szövegadatokból az összes oldalt mintegy 5 másodperc alatt állította



elő. Azonban egy ilyen oldal felírása lemezre, a 64-en át 20 percbe telt. Tucatnyi lemezoldalról van szó, amit a tesztelés alatt többször kellett felvinni!
A sűrítést már emlegettem. A szétpakoló rutint Hegyvári Krisztián készítette, és az 64-en igen gyorsan, jó hatékonysággal fut. Bár a grafika még sűrítve is több mint 1 MB helyet foglal...
További helyspórolás céljából, de főleg az "onboard" 64 kB miatt az állandó szövegek Morfémákból építkeznek. Tehát minden gyakran előforduló szó és mondatrész 3 byte azonosítóval morfémaszótárba van sorolva.

Sajnos annyi memóriát, hogy kísérőzene is beférjen, csak a játék rovására lehetett volna összefukarkodni. Így tehát egyedül a start/endsequence-nél játszik a SID. Hogy egyáltalán vannak hangeffektek játék közben, az is a programozó -Lay András- egyik megihletésének köszönhető. Kü-



lönböző trükkök, valamint a többször átstruktúrált főprogram miatt szabadon tudott hagyni pár byte-ot a veremben. Kiderítette, hogy a főprogramtól sosem telítődik a stack teljes mélységig, így ide 80 byte-ban besúvaszthatta a fehér-zajból hangeffekteket leíró byte-okat. A főprogramba pedig már befért a lejátszó is.

A GURU 93/8 számában levő NEWCOMER interjúban a készítők



beszéltek a programról, itt én mint független tesztelője, és ha később más is kiértékeli, kétlem hogy ne igazolna minket.

Hoild

DEMOLOGIA:

Üdvözölök minden kedves demo rajongót decemberi demológiánk alkalmából. Kisebb fajta csoda, hogy ez az oldal egyáltalán bekerült ide, az utolsó pillanatig kétséges volt, hogy lesz-e helyem megírni. Nos, minden szerencsésen alakult, így hát ne is beszéljünk tovább feleslegesen, hanem csapjunk a lovak közé.



Kezdjük a sort egy slide show-val, amelyből már múlt havi számunkban is felhasználtunk képeket. *(Nem tartozik ide, de még egyszer sem tudtuk pontosan megbeszélni, hogy vajon mely demokból van szükségem képekre az éppen aktuális számhoz, ezért lemondtunk a szabályozásról. Ami nem megy, minek erőltetni...)* A demo címe **Morbid Art** és az Extend műhelyéből került ki. Bevallom őszintén, nekem első hallásra nem jelentett sokat a csapat neve, s meglehetős elbizakodottságomban nem is vártam túl sokat tőlük. A demo egyből egy szomorú hírrel kezdődik, melyben tudatják a szín tagjaival, hogy két csapattársuk is életét vesztette a közelmúltban. Ez a slide-show részben nekik állít emléket. A demo címe (Morbid Art) teljes mértékben összhangban van annak tartalmával, hangulatával. A képek között számos megdöbbentően jó alkotást lehet találni, a zene pedig egészen kiváló, annak ellenére, hogy a zenész neve (Argon) sem jegyzett a C64 világában. A szövegben sátánista

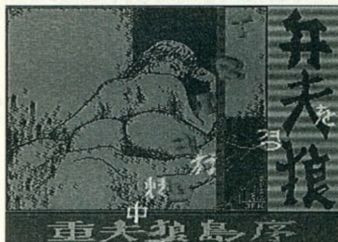


beütéseket is találhatunk, ha ezt tréfának szánták, amúgy polgárpukkasztó módra, akkor nem baj, de ha komolyan is gondolják, akkor az bizony szomorú. Összességében ez a slide-show egy nagyon kellemesre sikerült alkotás.

Folytassuk az ismertetést egy olyan demoval, melyről elöljáróban elárulva mindez nem mondható el. A **Lightness II** a Lore of Arts munkája. Az első komolyabb rész fő attrakciója egy tükröződő DYCP scroll, melyben a demo írója variálta az effekteket. Ez így még nem is hangzik rosszul, ám a megvalósítás már korántsem lett ilyen szép. Az egyes karakterek függőleges irányú mozgatása meglehetősen darabosra sikeredett. A következő effekt valamiféle plazma akar lenni, de csak halvány utánzat lett. Tartalmaz a demo még FLD rutint, melyet szépen színeztek ki, s plazma hatást tulajdonítanak neki, bár attól messze áll, próbálkoztak a fiúk némi interferencia megjelenítéssel is, de nagyon gyenge, s így tovább. Tudom, hogy nem szép

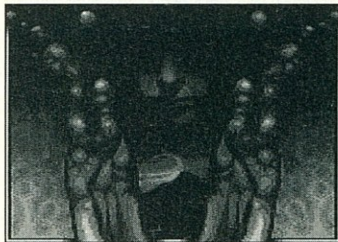


dolog valakinek a munkáját így kívül állóként lehúzni, s sokkal jobb lenne csak a jó demokról írni. Azonban ha valaki egy rutinról azt állítja, hogy plazma, s köz-



ben messziről lerí róla, hogy csak valamiféle gyenge színscroll, akkor én nem tudom megállni, hogy ne húzzam le a földig.

Egészen más a helyzet viszont a norvégok büszkeségével, a Panoramic Design-nal. Eddig még nem láttam tőlük olyan produkciót, mely ne tűnt volna ki magasan mind a kód, mind a design területén. S mindezt olyan mértékű szerénységgel adják elő, mely már minden bizonnyal káros az image és a hírnév szempontjából. Láttam kint Hollandiában a második alkalommal megrendezett Silicon party-n azt a két srácot, akik ezt a demot is írták, s meggyőződhettem arról, hogy az ő munkamódszerükkel lehetetlennek tűnik bármit is írni. Képzelj el egy magas, hosszú hajú szőke vikinget, aki vizsgálódva járkál egy számítógépekkel zsúfolt teremben, s kipécézve magának egyet, leül mellé kódolni. Assembler betölt, forrás betölt, programsorok begépelése, tesztelés, majd pedig a gép elha-



gyása, ahogy megérkezik a vadidegen tulaj. (Természetesen a forrást azért elmentette.) Átrepül a következő gépre, s a demo ily módon szép lassan készülődik.

E hónapban két demojukról is szó lesz. Az első a **Mentallic** nevet kapta, s az én szememben az egyik legjobb 64-es demo. A show egy olyan intróval kezdődik, melyben 8 darab, a képernyőre merőlegesen eltolt különböző nagyságú scroll kúszik, mindegyikben ugyanavval a szöveggel. A scrollok alja és teteje átlapolja egymást. Nehéz a dolgot leírni és sajnos nehéz egy digitalizáló kártyával képet lopni belőle, így sajnos mindenki kénytelen elhinni nekem, hogy ez tényleg bitang jól néz ki. Az intró zenéje helyenként Pink Floyd szintű. A pattogó labdák képernyőjén egy scrollt láthatunk, melynek minden egyes betűje rá van feszítve egy gömb felületére, s ezek a gömbök a képernyő jobb szélétől a bal felé haladva szépen keresztülpattognak a képernyőn. Ezután egy igencsak elgondolkodtató effekt következik, melyet megpróbálok leírni: a háttérben halad egy magas scrollozódó téglafal. A téglafal előtt négy betű röpköd, amelyek előtt más sebességgel scrolloz egy olyan fal, melynek résein átlátva látom a betűket, de egyébként takarják azokat. Az egész előtt néha még egy oszlop is elmegy. Azt



tudja a 64, hogy egy sprite a karakter előtt vagy mögött legyen, de azt nem, hogy két karakter között. A trükk a következő: a sprite-ok bittérképéből mindig ki kell irtani azt a részt, amely éppen takarásban van. Ezt a technikát használták a Last Ninja készítői is. A következő effekt hasonlít erre, majd következik a végképernyő. Már-már szokványos kinézet, ám egyszer csak feltűnik valami. Az alsó keret lenyitott, s szépen ki van írva rá, nagy betűkkel, hogy Panoramic, ahol minden betű egy-egy sprite-nak néz ki. Ha valaki megszámolja, hogy hány betű van a Panoramic szóban, rögtön tudni fogja, hogy mi az amit olyan megdöbbentőnek találok.

A második demoról, mely a **Parapsykolog** nevet kapta, már nem tudok sokat írni. Nem ugyanazok írták, akik az előzőt, ám a színvonal ugyanaz. Egyetlen részt szeretnék kiemelni belőle, mégpedig azt, melyben tanítani való módon oldják meg az interferencia effektus megjelenítését. Mindenkinek érdemes a fent említett két demot beszerezni!

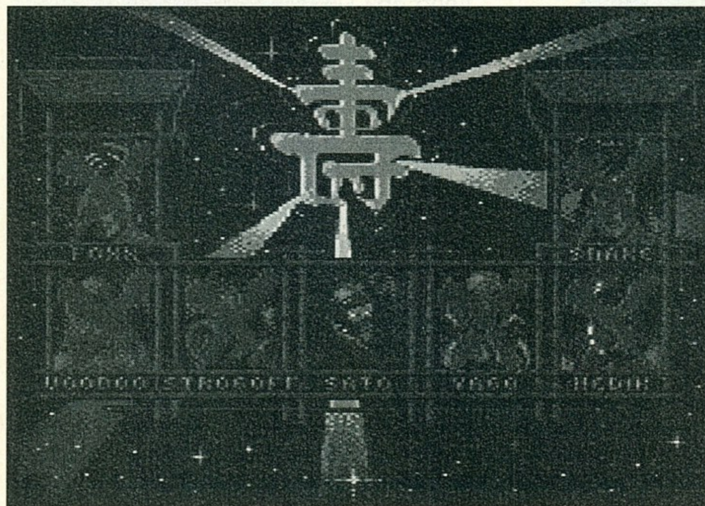
Prunoki



LONG LIFE

Ha valaki pár év múlva visszanéz erre az időszakra, megállapíthatja, hogy a verekedős játékok éppen reneszánszukat élték. Angliában gőzerővel fejlesztik és reklámozzák a 10th Dan-t, itthon pedig az 576 Kbyte döntött úgy, hogy megkísérli egy jó kis bunyós játék megírását. A Long Life írói tartani tudták a menetrendet, s a karácsonyi piacra már elkészült a program, ami sajnos nem mondható el a 10th Dan-ra.

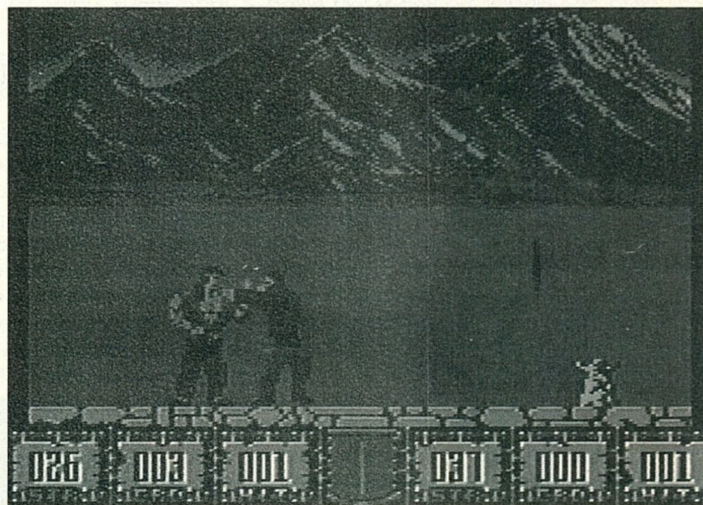
Na de itt most a Long Life-ról lesz szó, nem holmi külföldi fejlesztésekről, kérem. Elöljáróban meg kell jegyeznem, hogy aki 1987 óta verekedős játék fejlesztésébe invesztál, nagyon nehéz dolgot vállal el. Nem kerülhető el az összehasonlítás ugyanis a System 3 által kiadott International Karate-val, amely a mai napig a LEGJOBB a saját kategóriájában. Nézzük mit tudott a Long Life két készítője hozzátenni a dologhoz.



Kezdjük mindjárt avval, hogy az éppen tetőfokán álló Mortal Kombat láz őket sem kerülhette el, így a játékban több lehetséges karakter közül választhatunk. Ezek a következők: Medik, Strogoff, Snake, Voodoo, Foxx, Yago és Sato. Egy játékos üzemmódban csak Sato szerepét vállalhatjuk. Két játékos üzemmódban természetesen bármelyik kettő kiválasztható, így mindenki kedvére püfölheti kedvenc barátját.

A pontozási rendszer meglehetősen érdekes, ám nem biztos, hogy egyértelműen a játék előnyére válik. A képernyő alján három-három kijelző található, melyek sorrendben a szereplők erőnlétét, kreditjét és találati erejét jelölik. Minden csokorba gyűjtött maflás az ellenfél találati erejével egyenlő értéket von le erőnléti állapotunkból, amely ha eléri a nullát, sajnos búcsúzhatunk is a turnétól. Találati erőnket a megnyert harcok után tudjuk növelni, feltéve ha ehhez elég kreditet sikerült gyűjteni. Az összegyűjtött krediteket vagy erőnléti pontra, vagy találati erőre válthatjuk. Az előbbi egy egységéhez két kreditre van szükségünk, a második típus azonban már harminc kreditünkbe fog kerülni. A kijelzés, mint az a képernyőn is látható, számok alakjában történik, ami elég szomorú, hiszen így bunyó közben nem lehet egyetlen pillantással felmérni helyzetünket. Az oszlopdiagramos kijelzés sokat lendített volna a dolgon, mert játék közben minket a két mennyiség egymáshoz való viszonya érdekelne csak.

Az irányítás meglehetősen egyszerű, nem kell törődnünk például a játékos megfordításával, ezt a gép nagyvonalúan elvégzi számunkra. A játék összesen 6 darab támadási, valamint 3 darab védekezési módot ismer, ami egy picit kevésnek tűnik.



A pályák grafikája szépen meg van tervezve, s ami újdonságot jelent a hasonló kategóriájú játékok között, a képernyő alsó része jobbra-balra tud scrollozni. Elég csúnya azonban a játékosok mögött található folyamatos szürke mező, melynek minden bizonnyal technikai okai vannak.

Az intró és a játék zenéje jó, a digitalizált hanghatások azonban már nem sikerültek ilyen jól, ám ez egy ilyen brutális játékban nem zavaró.

Összességében a játék nem sikerült rosszul, s a program csomagolása, kiállása biztos hatással lesz mindenkire, aki rászánja magát és megveszi a játékot. Azt hiszem ez egyáltalán nem mellékes, hiszen kevés magyar származású program rendelkezik ilyen jó kiállással.

Prunoki, az ácsok fejedelme

Medik: kíméletlen hóhér Amerikából, aki a harcot halálosan komolyan veszi, s nem ismer könyörületet. Egy régi bandaháborúban szerzett sérülése miatt fején csuklyát hord, ami fokozza az őt körülvevő misztériumot.

Strogoff: vasöklű bokszoló, aki szabályosan, tanult módon verekszik, s emellett kemény, akaratos ellenfél. Reflexei jók, nehéz a közelébe férkőzni.

Snake: kígyóbőr mellényt viselő magányos harcos. Fiatal kora ellenére edzett, aki sikereit főleg kiváló lábtechnikájának köszönheti. Gyors köríves rúgásokat és lábsöpréseket várhatunk tőle.

Voodoo: neve hallatán gyaníthatóan misztikus erejű harcos. Egész életében az igazság pártján állt és a gonosz ellen harcolt. Bioenergiájával képes megbénítani ellenfeleit. Küzdelmei során felhasználja meditálással szerzett energiáját.

Foxx: szelíd külseje ellenére az egyik legfélelmetesebb ellenfél, kung-fu nagymester. Akaratereje hatalmas.

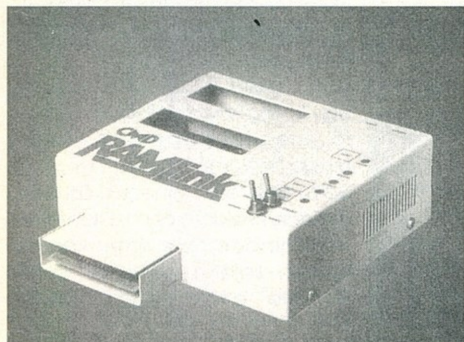
Sato: nesztelen nindzsa, ősi bérgyilkos család sarja. Ellenfeleivel szemben nem ismer könyörületet, saját sérüléseivel nem törődve a végsőkig küzdeni fog.

Hardware kiegészítők C64-hez

Ha jól emlékszem, a múlt hónapban már felhívtam figyelmeteket egy érdekes turbókártyára, amit C64-hez árulnak. A kártyáról bővebben olvashatsz a kölni kiállításról készített beszámolónkban, ezért most nem erről lesz szó. Ellenben a turbókártya hatására most már egy picit céltudatosabban körülnézve kerestem további C64 bővítések ismertetését. S lenni nagy meglepetés: találtam!
Emberek, hát nem csak azt az egy darab turbókártyát készítették ám! Van néhány olyan ember, aki még mindig lát fantáziát az ide s tova 12 éves gépében, s vesz hozzá kiegészítőket. Ez most már végleg meggyőzött arról, hogy a Commodore 64 csak akkor fog kihalni, ha képes lesz elkapni a HIV vírust. S most nézzük egy picit részletesebben, mi is az, amitől ilyen katarzisba estem.

Ramlink

Mint az már a nevéből sejthető, egy RAM bővítőről van szó, amely lehetővé teszi a gép memóriájának bővítését plusz 1-16 MByte-tal. A ramok számára a kártyán 4 darab SIMM csatlakozó található. A Ramlink az expansion portra csatlakozik, de található rajta egy további bővítő port, így a már meglevő kártyákat nem kell kihajigálnunk, azokat képes használni. A kártya saját DOS-t tartalmaz, s a rendszer RAM drive-ként látja, elérése a szokásos paranccsokkal lehetséges. Ez lehetővé teszi a többlemezes játékok kártyába történő feltöltését, ilyen módon a hosszú töltési időt csak egyszer kell kivárni. Hasonló felhasználás, ha a gyakran használt tool-okat a bekapcsolás után egyből feltöltjük RAM-ba, így gyakorlatilag csak kapcsolgatni kell közöttük, az állandó újratöltés kevesebb időnkbe kerül. Sajnos a felhasználási lehetőségek tárháza evvel per pillanat ki is merült (nem számolva persze azt, ha valaki saját magának ír valamit rá). Ahhoz, hogy bárki szoftvert is írjon rá, sokat el kéne adni belőle.



JiffyDos

Egy drive gyorsító rendszerről van szó, mellyel a normál töltési idő 15-öd részére csökkenthető. Installálásához mind a gépben, mind a drive-ban ki kell cserélni a ROM-ot, de éppen emiatt a rendszer beépített tartozékává válik. Azok a programok, amik eddig a normál töltőket használták, nagyon fel fognak gyorsulni. Ilyenek az SSI játékok, valamint az Origin Windwalker című játéka. Ilyen gyorsító rendszerek már régebben is léteztek, ám a JiffyDos az egyetlen, amelyik kompatibilis az összes Commodore drive-val 64 és 128 módban is, valamint elviseli külső harddisk jelenlétét.

FD2000, FD4000

Duplasűrűségű floppy drive-ok, melyek alapállapotban lemezenként 800 kB információ tárolására képesek, ám átkapcsolhatók 1.6 MB módba is. Mindkét drive teljesen kompatibilis a 1581-gyel. Az FD4000 átkapcsolható 3.2 MB/lemez üzemmódba is. Mindezt 3.5 inch-es floppy lemezeken tudják produkálni. S hogy mi értelme ennek a sok üzemmódnak? A válasz a szokásos: kompatibilitás. Az FD tudja emulálni a 1541,



1571 és 1581 típusszámú drive-okat, vagy tud saját módban dolgozni, amelyben viszont csak FD drive-val lehet a felhasznált lemezt írni/olvasni. Képes MS-DOS formátumban is dolgozni a lemezekkel, ami azt jelenti, hogy a PC-C64 adatátviteli gond megoldott. (El tudod látni Amigás és PC-s barátaidat kellő mennyiségű játékkal az emulátoruk számára.) A drive-ot természetesen főleg archiválásra lehet használni, hiszen szoftvereket nem adnak ki, csak 5.25 lemezen. Azonkívül nem hiszem, hogy a saját gyorstöltővel rendelkező programok le tudnák kezelni a drive-ot. Ez hangsúlyozva csak a saját véleményem, ugyanis nem valószínű, hogy ugyanúgy 6502-es processzort raktak volna ebbe is, mint a 1541-be. Ezen kívül egy ilyen saját gyorstöltő rengeteg "bebetonozott" adatot tartalmaz, akár a lemez geometriájával kapcsolatban is. De azért kíváncsi lennék egyre működés közben.

Hard drive

Újabb dolog, mely a nagyobb számítógépeken létszükséglet, ám egy átlagos C64 tulajdonos minden különösebb gond nélkül elviseli hiányát. A kuriózum kedvéért azért lehet venni egyet, ill. ha valaki még fejleszt valamit kis gépére, annak is jól jön.



Anno egy Einstein nevű zseniálisan jó demóíró srác tákolt össze magának egy profi fejlesztői rendszert, melyen azután a demókat írta. A gép expansion portjára csatlakozik, sajnos konkrét, sebességre vonatkozó adatokat nem tudok adni, ugyanis az eredeti ismertető tényszerű, méréstechnikailag korrekt egységrendszere szerint a töltés csupán egy szempillantás alatt lezajlik. A drive kapható 40 MB-tól kezdve akár 1 GB-os kiszerelésben is. Ha valaki valamilyen okból egy archívumot tart fenn (BBS vagy Public Domain kollekció (khm...)) annak ideális.

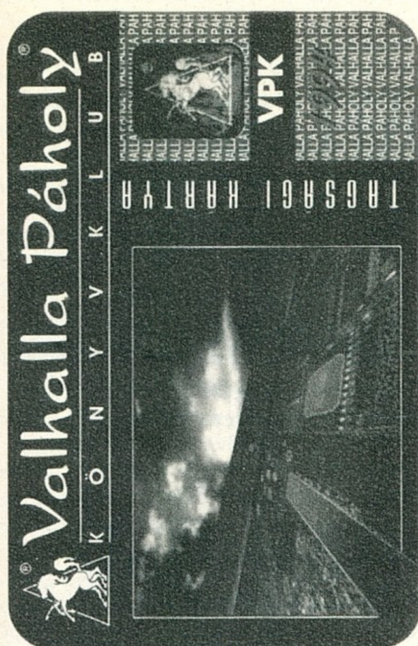
Elolvasva az ismertetőket, mindenkinek feltűnhet a dolog hátulütője: egyik hardverből sem adtak még el annyit, hogy szoftver is legyen rá. Amíg nincs rá szoftver, addig viszont senki sem fogja megvenni a hardvert, s így be is zárult a kör. Ebből kitörni csak az tud, akinek ez elsődleges "zsebbevágó" érdeke: a hardver fejlesztője kénytelen megírni valami nagyobb kaliberű programot, ami aztán beindíthatja az egész folyamatot. Hogy ez megtörténik, vagy sem, azt nem lehet tudni.

Prunoki

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Első negyedéves ajánlata

1995. január 1-től
1995. március 31-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasyvel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk. (A fent említett két kiadó 1995 első negyedéves terveit a januári RÚNA számtól közöljük!)

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1995 I. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon ha tetszik, és adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalai egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy 10% kedvezménnyel kívánja megkapni;
- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

KÖNYVEK

R. A. Salvatore: Ezüsterek
(Kristályszilánk 2.)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A Kristályszilánk hősei folytatják útjukat a legendás Mithril Csarnok felé, nyomukban Pook pasa bérgyilkosával, a mindenre kész Artemis Entrerivel. A négy fajból való kalandozócsapatnak azonban nem csak vele, de az Elfeledett Birodalmak világának ezer veszélyével is meg kell küzdeniük...

Nélkülözhetetlen olvasmány azok számára, akik az AD&D szerepjátékot és Salvatore korábbi regényeit, a Sötét Elf-ciklust egyaránt megkedvelték.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban megneszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

M.A.G.U.S. – Harcosok, gladiátorok, barbárok (Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1994 február
Fogyasztói ár: 599 Ft.

A fent említett kasztok kedvelőinek, a schwarzeneggeri őserő igézetében élő játékosoknak kíván segítséget és háttérinformációkat nyújtani e kötet, az első a M.A.G.U.S. kasztjait taglaló kiegészítők – remélhetőleg hosszú – sorában.

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419 Ft.

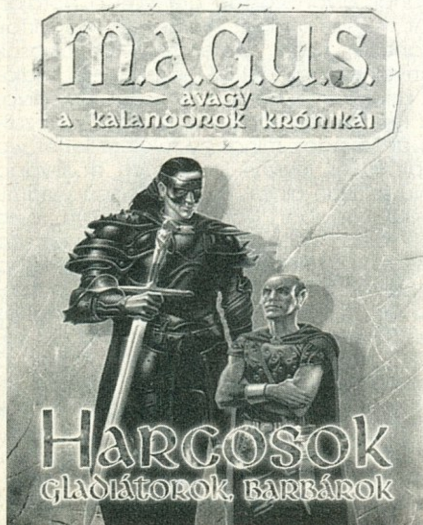
A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nácikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

STAR WARS: Filmtrilógia
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 699 Ft.

A Csillagok háborúja RPG első komoly kiegészítője a mára legendássá vált mozik szereplőit, gépezeteit és világait mutatják be részletesen, teszik játszhatóvá, megismerhetővé mindazok számára, akik csatlakoztak az első magyarul megjelent sci-fi szerepjáték rajongóinak népes táborához, s máris szűknek találják az alapkötet biztosította tág kereteket.

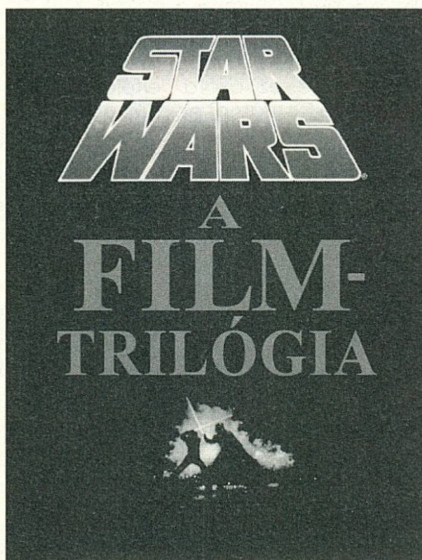
R.A. Salvatore: A Félszerzet ékköve (Kristályszilánk 3.)
Tervezett megjelenés: 1994 február
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Artemis Entrerinek sikerült elrabolnia Regist, a félszerzetet, s most délnek, Calimportba tart vele, hogy a bosszúért lihegő Pook kezére adja. A párost üldöző kalandozóknak, Drizztnek és Wulfgarnak nem várt szövetségese akad – épp idejében, mert az orgyilkos csapdája számukra is készen áll már...



Kevin J. Anderson: A Sötét Oldal
(STAR WARS sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Az újkori űroperák leglátványosabbikának hősei ebben a kötetben a múlt kísérteteivel kényszerülnek szembenézni. Luke Skywalker, aki céljául egy új Jedi-nemzedék felnevelését tűzte ki, csak most döbben rá: olyan sötét ösvényeken kell végigvezetnie tanítványait, melyeket – Ben és Yoda oldalán – ő sem járt végig egészen...



William Gibson: Virtuálfény
Tervezett megjelenés: 1994 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A cybertér-ciklus irányzatteremtő írójának legfrissebb kötete – a Neuromanc megjelenése óta történt változásokból okulva – okosan és emlékezetesen vázolja fel a holnap világát, néhány különös hős életét és küzdelmeit a XXI. század első évtizedének két részre szakadt Kaliforniájában... Az idő rohan, William Gibson azonban még mindig gyorsabb nála: ez az a regény, amelyre – mint korábbi köteteire – még sokáig emlékezni fogunk.

M.A.G.U.S. – Új tekercsek
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 599 Ft.

Az Új Tekercsek azok számára is meglepetést kínál, akik ismerik, és a maguk igényeihez alakították a M.A.G.U.S. alapkönyvében napvilágot látott terjedelmes anyagot. Hogy mit is kínál ez a kötet? Új kasztokat, új varázslatokat, új diszciplínákat, háttérinformációkat a kalandozások terepéről, Ynevről – sőt, betekintést enged Wayne Chapman Gorduin-ciklusának kulisszatitkaiba is...

Wayne Chapman: Észak lángjai
Tervezett megjelenés: március
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A M.A.G.U.S. egyik forrásműveként tisztelt kötet – a második Gorduin-regény – most átdolgozott fordításban, jegyzetekkel, függelékkel kiegészítve lát napvilágot – azok számára, akik esetleg még nem ismerik, akik exkluzív kiállításban szeretnék birtokolni – s azoknak, akik sokallták érte az antikváriumokban kért borsos árat...

Ez évi ajándékkötetünk, melyet karácsonyig minden klubtagunk megkap:

Cybertér
Tervezett megjelenés: 1994 december 20.
Fogyasztói ár: ingyenes, könyvárusi forgalomba nem kerül

A hallatlanul népszerű irányzat legjobb, napjainkra klasszikusnak számító történeteit gyűjtöttük csokorba ebben a kötetben, melyek szerzői közt William Gibsont, Bruce Sterlinget és John Shirleyt egyaránt megtalálják az érdeklődők.

FIGYELEM! A kötet kizárólag magyarul még meg nem jelent történeteket tartalmaz!

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



És itt van végre, eljött hurrá, de jó meg ilyenek, szóval csak azt akarom mondani, hogy szasztok, itt vagyok megint, újra két oldal levelezést olvashattok, és az de jó. Egyébként nem hülyültem meg, vagy legalábbis teljesen nem, csak most valahogy kitört belőlem ez a kis ujjongás, ami leginkább annak tudható be, hogy sikerült ismét három tonna levelet kapnunk, aminek egy részét valószínűleg sosem fogom elolvasni, sőt inkább biztos, de sebaj, valószínűleg megteszik ezt helyettem majd mások. Nem kell azért nagyon megijedni, amit nekem címeztek az megérkezik saját kis kezeimbe, és ebből aztán vagy egy nagy kupac papírhulladék vagy levrov kerekedik, mint éppen most is. Na akkor ujjongásról ennyit, mert most az előbb elkövettem azt a hibát, hogy ránéztem a rám váró levélhegyre, ami rettentő még így erősen szelektálva is...

Brazil féle Amiga Help

Van egy olyan gyanúm, hogy sokan már a gondolattól is irtóztok, hogy minden levrov elején ezzel a kis kitérővel kezdek, de hát mit csináljak, ha már egyszer elkezdtem és megígértem valamit, akkor muszáj csinálni. Legalábbis addig, amíg van rá igény. És mindenféle szépítés nélkül közölhetem minden kisdobos pajtással, hogy a lemezáradat eddig nem csökkent, csak nőtt. Néha még szórakoztat is, mert ilyen levelek is jönnek:

Üdv Néked ó Nagy Brazil, Minden Amigók Jótevője! Megidéztem a Sötét Hollót! Három nap és három éjszaka repült feléd az üzenetemmel mire megtalált. Kémeim jelentették, hogy te is birtokolsz egy nagyhatalmú mágikus szerkezetet, amit a halandók ostoba módon csak Amiga néven emlegetnek. Három holdtöltével ezelőtt kalandos úton én is szert tettem eme varázslatos dobozkára. Bűvös rúnákkal ezt vésték rá: Amiga 1200. Most arra kérlek oszd meg velem a titkodat, segíts, hogy uralmam alá hajthassam a doboz szellemét! E pergamen tekercs mellett találsz egy lemez darabot is. Ne tévesszen meg a látszat! Ez nem közönséges lemez! Egy delejes manó lakozik benne és mindent megjegyez amit mondanak neki... Kérlek közöld vele a dobozka megfejtéséhez szükséges litániákat és a Sötét Holló segítségével juttasd vissza hozzám! Az Égiek áldása kísérjen Téged és alattvalóidat! Üdvözöl: Nissifer, a mágus.

Hát mit is mondjak. Jól elszórakoztunk a manóval, de ha tényleg mindent megjegyez, amit mond neki az ember, akkor szerintem inkább ne rakd bele a gépedbe azt a kis lemezt, vagy legalábbis csak a manó nélkül... Mellesleg továbbra is várom az Amiga help iránt érdeklődő manók akarom mondani varázslók leveleit.

Atari újra

Tisztelt GURU szerkesztőség! Azért nincs személy szerinti megszólítás, mert a levél nem Brazilnak szól -nem vicces választ várok-, hanem az egész szerkesztőségnek. *(Aztán a végén mégis nálam kötött ki. Mellesleg a válasz egyáltalán nem lesz vicces, megnyugtatlak már itt az elején. Brazil)* Elég régóta olvasom a GURU-t, azóta meg is veszek minden számot és várok az -egyre többet késő- következő számra. Elmondhatom, hogy a hobby számítógépes újságok közül a legjobb. De az a folyamat amely Atari ügyben az utóbbi másfél évben történt, mélységesen felháborít. Engem és a másik kb. 1000 Ataristát, aki az újságot veszi. Ha az ember kézbeveszi mondjuk a 93/11-es számot, még olvas az ECTS riportban Atariról, hogy ez meg az megjelent ST-re. Egy korábbi ECTS-ben ugyan már Falcon030-ról is olvashattunk (programról) de ez azóta "elfelejtődött". Ha az idei 94/6-os számot nézzük, akkor látjuk, hogy már egy BÜDÖS SZÓ se szól Atariról!!! NEM IGAZ, hogy nem jelennek meg új programok Atarira! Ez az olvasók félretájékoztatása, manipulálása, bebeszélni, hogy az Atari már egy elfeledett géptípus, ami abszolúte nem igaz. Az Amigás programok kb 80%-a megjelenik Atarin! (...) Remélem, nem kell többször kérnem a tisztelt GURU Team-et, hogy legalább az ECTS riportban és a programok értékelésénél írjon az Atariról. (...) Remélem a GURU "megjavul" és végre ismét objektívan tájékoztat. (Uhle Dániel, Budapest)

Szóval már mint az elején mondottam, szó sem lesz itt vicces válaszról. Az egész helyzet egyáltalán nem vicces. Lehet, hogy nem fogod elhinni, de mégis pontosan így igaz: nem mi próbáljuk mesterségesen kiirtani az Atarit, sem az újságból, sem úgy általában. Nem azért nem olvastál az ECTS beszámolóban Ataritól, mert gondosan kihúztuk az összes utalást az Atariról, hanem azért mert az egész press anyagban nem volt róla szinte semmi. A "szinte" szócskát is csak azért írtam bele, mert sem én, sem Del, sem Bear meg úgy általában senki sem emlékezett rá, hogy lett volna Atarira mint számítógépre utalás (ha igen, akkor majd remélem megírja valaki az Atari rovatban), kivéve természetesen a Jaguárt. Ha esetleg olvastad a Joypad-ban az ECTS beszámolót, akkor erről meg is győződhettél, persze az egy más téma. Nyilvánvaló számomra is, hogy jelennek meg új programok Atarira is, de ha hozzánk nem jut el róla info, akkor nincs mit leírni. Valószínűleg ez azért van, mert mostanában szinte minden újdonság PC-n jelenik meg, és aztán később (esetleg) Amigára meg Atarira is, de ez az új anyagban nemigen van benne, legalábbis az Atarira vonatkozóan nem. De ha jól emlékszem, ezt már egyszer leírtam, és ezt most nem lerázásképpen mondom. Csak ismételni tudom magam: nekünk egyáltalán NEM érdekünk bármilyen információt bármelyik számítógéppel kapcsolatban lenyelni vagy meghamisítani. Amiért te és sok másik Ataris, valamint mostanság már Amigás is sír nem miattunk van, hanem az üzlet meg a pénz miatt, de már ezt is leírtam. Nem akarok itt felelőtlenül ígérgetni, de ha egy mód lesz rá, akkor megemlítjük az Atarit is, de ezt csak akkor tehetjük meg, ha van róla infónk, ami általában (az általában is túlzás) nekünk nincs. Az Atari rovat szerkesztői sokkal inkább benne vannak ebben a dologban, úgyhogy nincs más: rájuk kell hagyatkozni leginkább. Nem tudok mást mondani erre, csak azt, hogy ez van.

Joypad f*ck

(A következő levelet majdnemhogy változtatás nélkül közlöm le, mindössze néhány "nem annyira" kulturált szavacskát csillagozok ki... Hamár a Joypadban nincs levelezés, legalább itt lehessen olvasni végre egy olyan "igazi" jó szaftos kritikát...)

Szevasztok! Mi történt? Hmm? Hol van a Joypad októberi száma? Hát apuskáim már november van! Ébredjetek már föl! Hogy van az, hogy az a kib****** normál GURU meg az a kib****** PC GURU már megjelent mi? Mert a PC-seknek mindig a s****** nyaljátok! A sima GURU-ban sincsen más szinte mint PC! Azoknál nem késhet az újság! Igaz!? Rohadjatok meg! Mert a PC-sek csak elfingják magukat és ti már ugrotok is az ő kedvük szerint! Szemét banda vagytok! Én nem tudom, hogy miért a Konzolosok az utolsók!? Ha a JP-ben nem lessz 16 oldalas az ECTS beszámoló akkor kapjátok be a f*******! Miért csináltok 3 újságot? Hát hülyék vagytok?! Nem is csodálkozok hogy az egyik mindig késik (hát persze hogy a JP). Ááááá! Ti biztos nem vagytok normálisak! Nos a másik probléma a szennylapotok ára! (Gyengébb elméjűeknek a JP-re gondoltam) Miért 179 Ft az a g***! Ennyi pénzért már lehetne 50 oldalas mint pl.: ki******* PC GURU. Ki nem s***** le az újság papírját a vastagág a fontos! Értitek! VASTAGSÁG!!! Sürgősen növeljétek az oldalszámot! OKÉ! Szemét banda! Hogy kicsaljátok az ember pénzét a zsebéből ezzel a sz*r JP-vel! Ebből is látszik, hogy mennyire kapzsik vagytok! Na és a CD^{32}-vel miért csak kettő oldalon foglalkoztok! Legalább 4 oldal kellene! Ez is azt tükrözi, hogy milyen rövid az újság! Fölfogtátok azzal a köcsögfejetekkel!? Földobhatnátok azt a sz*rt levrovval is! Amit valamelyik hülye vezetne közületek! Hogy lehet kiadni egy ilyen vékony !Drága! sz*rt!? Kérdem én tőletek! A válasz egyszerű: hát a GURU stábnak olyan vastag bőr van a pofáján mint a csizmatalpa! Szemetek! Miért írtok olyanokat hogy "szeretnétek az olvasók igényeihez igazítani az újságot"! Hát tudjátok kinek írjátok ezt a baromságot! Az olvasok igénye legalább 50/60 oldal változatlan ár (a papír mindegy felőlem lehet wc papír is) és levrov! De persze a Joypad nevű sz*rban nincs! Pedig minden valamirevaló újságban van! Azt ajánlom rövid időn belül változtassatok rajta mert ha nem akkor feladok egy hirdetési újságba egy olyan cikket, amiben felhívom a konzolosok figyelmét hogy egy jó szaftos leb****levelet írjanak a JP címére! (ez komoly) Ja és a JPre miért nem írjátok rá hogy kéthavonta jelenik meg! Disznók! Kitűnik hogy számítógépes újságokat írtatok idáig! És most a Lázi-hoz szólnék pár mondatban! Előbb tanulj meg játékot tesztelni f*szikám és csak utána cikket írni! Jó! Megértetted! Pl.: Microcosm! Azt miért nem írtad le hogy a CD^{32} joyon a jobbfelső hosszú gombal kell a megszerzett fegyve-

rek között válogatni! Ezt nem nekem kéne ám leírni hanem neked haver! Ebből is látszik hogy milyen lazán veszitek az újságot! És az is kitűnik hogy mennyire foglalkoztok a játékokkal és hogy a többi újság miatt milyen kevés idő marad a JP-t összeállítani! Azt is tudom hogy nem játszátok ám végig a játékokat csak nyomjátok egy félórát/órát azt utána írtok valami sz*rt! Persze a PC játékokról 2/3/4 oldalt is írtok néha! Vegyetek példát az ***-ról bár az is egy köcsög újság de legalább tudnak cikket írni! Pl. az UNIVERSE CD[32]-es verzióját 3 oldalon tárgyalta! Értitek 3 oldal! Bár ha tik is írtok róla biztos hogy csak 1 oldal lessz! Nem is csodálom hiszen egy ilyen szórólap szerű sz*rba amit ti Joypadnak hívtok nem is fér több!! Miért adtok ki PC GURU-t hiszen már annyi PC-s újság van mint a szemét! A PC-seknek van külön PC GURU-juk is ami CSAK! PC-vel foglalkozik! Ti meg egy vékony sz*rba ami még drága is belezsúfoljátok az összes konzolt! Szemétládák! Majd kiváncsi leszek hogy vajon lesz-e CD[32] GURU aztán SEGA GURU vagy 3DO GURU és a többi és a többi! Joypad nevű sz*rt én is összetudnék dobni kissebb erölködés nélkül! Csak a WC-re kell elmennem és már kész is van! Na most nem is írok többet elég lesz ezt nektek lenyelni! Hehehe...!!! Várom a változtatásokat. Szevasztok! Gyuri Ui.: Nyaljátok ám továbra is a PC-sek s*gét! Hiszen máshoz úgy sem értetek!!!

Na mi van bunkócskám? Mennyi ideig tartott megírni ezt a sok okosságot? Gondolom rettentő sokáig válogattad meg a szavakat amiből ilyen választékosan megírtad okos kis kritikádat. Bár lehet, hogy csak kiugrottál a WC-be és hipp-hopp már meg is voltál vele? Még jó, hogy nem küldted el a mellékterméket is, bár belőled még azt is kinéztem volna. Aztán mondd már, miért nem írtad meg a nevedet meg a címedet? Ennyire már nincs kemény töködd kis-haver? Mert csak úgy névtelenül, meg ismeretlenül igen könnyű ám baromságokat írogatni egy olyan témáról, amihez egy kicsit sem konyítasz. Biztos rettenetesen jól ismered a nyomdai árakat, de erről nem írok mert úgysem fognád fel. A WC papíron kiadott újság az egy remek jó ötlet, csak az a baj, hogy rajtad kívül talán még két bunkó megvenné, aztán annyi is. Ennyiért meg sem éri lapot csinálni, de nem árulok el különösebb titkot azzal, hogy az ilyeneknek mint te nem is csinálnánk semmit! A lapot pedig egyáltalán nem kötelező ám megvenni! Sőt, ha megkérhetnélek, a továbbiakban ne is vedd meg, mert csak átveri a fejedet ez a rohadt szemét bunkó kapzsi társulat. Felejtsük el egymást amilyen gyorsan lehet. Nekem nem fog túl nehezen menni, gondolom úgy általában a többieknek meg az olvasóknak sem (akiktől elnézést kérek ezért a levélért, csak nem bírtam megállni az elrettentő példa közlését). Most pedig íme még néhány rövid reagálás a kapzsi társulat legkapzsibb és legbunkóbb tagjaitól:

Mint azt Mocsy is észrevette egy pár cikkel arrébb, Gyuri a seggét tényleg egy g-vel írja. Szerintem ez nem helyesírási hiba, hiszen a becenevét mindenki jól szokta leírni. - M.D.Jon

Véleményem mindössze ennyi: Gratulálok! - Bear™

Az ilyen agymen emberekkel tele van a botom. Csak pampulláznak az arcukkal, ahelyett hogy megpróbálnának összehozni egy JOYPAD kategóriájú lapot. Akármilyen furcsán hangzik, ezt a konzolos lapot tényleg nehéz volt összehozni. - SAKMAN

Ideális levél

(Stupák Zoltán, Szabadszállás)

Na végre! A GURU fennállása óta először kaptam meg a számomra ideális levelet. Nem tévedés, mindössze ennyi volt a borítékban, illetve ennyi sem, csak egy válaszboríték. Nem rossz. Kicsit ugyan zavarban vagyok, hogy mit is válaszoljak most. Hmm, talán nem is tartozik a válasz a nagyközönségre, úgyhogy a legjobb lesz ha visszaküldöm a válaszborítékot egy hasonlóan tartalmas levéllel...

Költő barátom ismét

Hi Mindenki! Akárki is olvassa ezt a levelet ott a GURU HQ-n, az válaszoljon a kérdésemre ha lehet. Kérdés: áruljátok el, hogy hol lehet kapni Amigára a Bard's Tale Construction Set nevű programot. Sőt ha lehet akkor küldjétek el utánvéttel. (Bár tudom, hogy ezt ritkán tesszitek) Amúgy az ügy nagyon (mondom NAGYON) sürgős. (...)

Rossz hírem van. Sajnos ezt a programot mi nem forgalmazzuk. Legközelebb talán valahol a bécsi út másik végén lehet kapni, ha lehet. A mi egyetlenegy példányunkat pedig nem adhatjuk el neked.

FIGYELEM! Innen a levél Brazil úrnak szól. Hi Brazil! Még mindig jól vagy? Lehet, hogy mostanában kicsit sokat írok nektek, és ez árt az egészségnek *(Márminthogy kiének? - Brazil)*, de a GURU-ért mindent vállalok. Ha még nem tudnád ki vagyok *(Meg fogsz lepődni: tudom. - Brazil)*, akkor én sem csodálkoznék, de most elárulom neked. Sehonnai Bitang András a költő. A múltkori levelembe nem küldtem el a komolytalan verseimet, így lehet, hogy most sem küldöm el. Amint láthatod nem csak hozzád írtam a levelet, de remélem ezért nem sértődsz meg és teszel valamit az ügy minél gyorsabb lefolyásának érdekében. Egy-két érdekes kérdést szeretnék feltenni érdekes személyeddel kapcsolatban *(??? - Brazil)* Könyörgöm most normálisan válaszolj és csakis az igazat. *(Na jó, de csak a te kedvedért. Mellesleg mikor nem szoktam normálisan válaszolni? - Brazil)*

Milyen zenét szeretsz?

A jót, pontosabban a nekem jót. Nem írom körül, mert azért elég sokfélét, bár annyit nem mint pl. a Stilla. Talán egy kis felsorolás segít: U2, Republic, Kispál és a Borz, Philip Boa & Voodooclub, Jarre, Vangelis, Pál Utcai Fiúk, hogy csak azokat írjam amiket leginkább kedvelek (meg ami eszembe jutott).

Kedvenc programod (gépenként)?

Erre nem tudok válaszolni, mindig más. De azért Amigán a Z-Out az mindig rulez marad, meg Segán a Sonic, meg PC-n a Doom, meg a Plus/4-en meg a VIC-20-on a minden, és még sorolhatnám.

Kedvenc italod? (Hülye kérdés, nem?)

De az. Hát ez csak természetes: a sör. (Pedig nem is csak az: imádom a tejet, meg a kakaót, meg a teát, meg egy csomó roslevet, meg üdítőt, de ezeket nem írhatom, mert akkor mit fognak rólam gondolni az emberek?)

Kedvenc ételed?

Hmmm. Fogós és ravasz kérdés. Mondjuk pl. a magyar kaja, a görög kaja, a kínai kaja, az olasz kaja, a sok kaja...

Kedvenc gépjárműved?

Az én kedves kis öreg és csodálatos fekete VW Golfom! Az nagyon!

Hova jártál suliba? (Erre nem muszáj válaszolni)

Na jó, ha nem, hát nem. Milyen ciki leírni, hogy az óvoda volt az utolsó...

Kedvenc Zsiráfod?

Az ablak. De már jó régen láttam, van annak vagy két hete is.

Hobby?

Hobby? Mi az? Csak nem arra gondolsz, amikor elvileg szabadidőm van akkor miért nincs mégse?

Milyen házban élsz?

Hát egy olyan kis szép házikóban, aminek van teteje meg oldala meg ablaka, sőt ajtó is van rajta. Bővebben nem tudom mit írhatnék róla. Esetleg alaprajz?

Szüleid hogy érzik magukat? (Holt komolyan kérdem!)

Köszönik szépen, jól megvannak, pláne ha nem idegesítem őket állandóan valami hülyeséggel.

Répa vagy káposzta?

Dinnye.

Élsz még?

Hát most már egyre inkább nem vagyok benne biztos...

Azt hiszem ennyi elég. Ami esetleg durva volt azon ne sértődj meg és bocs. Amúgy ami az új (94/9-10) GURU-t illeti, eszeveszettül, félelmetesen jó, és ezt még csak úgy mondtam, hogy közben borogatással csillapítgattak. Az a poszter ott a közepén jó *(Van benne poszter? - Brazil)*, de kinek van szíve kitépni a GURU bármelyik lapját. Így meg már pazarlásnak tűnik. Amúgy ha érdekel lesz egy eladó Amigám 3-4 hónap múlva. *(Nem, köszönöm, nekem már van. - Brazil)* Sajnos ennél több hülyeséget már én sem tudok összehordani, így hát búcsúzom. Sziasztok mindenki! Sehonnai Bitang András (más néven Klujber András, Bonyhád)

Azt hiszem, hogy ez jó is lesz befejezésnek. Ennél több hülyeséget (meg okosságot persze) már én sem nagyon tudok összehozni, hiszen itt van a második oldal vége is. Több pedig nekem levelezés céljára nem jár (szerencsére). Majd a jövő hónapban folyatatjuk, addig is maradtam továbbra még mindig a

Brazil

AMOS the Creator

Az AMOS és az AMIGA operációs rendszere

Az első Amos megjelenésekor még csak az 1.3-mal jelzett rendszer létezett, ami a mai 3.1-hez képest alig volt igazán használható. Talán a továbbfejlődése is kétséges volt - mivel a jó öreg 500-ast egyszerűen játéknak titulálták-, ezért és még talán más okok miatt is maradt az Amos számára nehezen elérhető az op. rendszer. Aki már csak megízlelte a 2.0+ zamatát, egyre inkább szeretne vele együtt működni. A Professional már tartalmaz néhány elemet, amivel mi is használhatjuk a rendszer rutinjait.

Az óperenciás rendszert működtető programok a gép ROM-jában vannak, és fő feladatkörük alapján különböző könyvtárakban vannak elhelyezve. Ezek a könyvtárak tulajdonképpen gépi kódú rutingyűjtemények. Ahhoz, hogy hozzáférjünk egy könyvtárban található funkcióhoz, előbb meg kell nyissuk a könyvtárat. Néhány ezek közül a ROM-ban, a többi pedig a Libs fiókban található. A megnyitás után egy ún. library vector offset nevű számmal tudjuk elérni a rutint. Ez úgy történik, hogy a könyvtár bázis címéhez hozzáadjuk az lvo-t, így megkapjuk a rutin kezdőcímét. A rutinok bemeneteit közvetlenül a processzor regisztereiből kapja, és eredményeit is oda rakja el. Egy rutin meghívása előtt tehát be kell állítsuk a processzor megfelelő regisztereit. Az eddigiek nem az Amos lelkivilágához tartoztak, ám ennyi bevezető mellett remélem mindenki meg fogja érteni a továbbiakat.

Lib Open ch,"<név>",version
Megnyitja a megadott nevű library-t. A név mögött a .library kiterjesztésnek kell lennie. A ch csatornával tudunk majd egy rutin meghívásakor hivatkozni erre a könyvtárra. A version pedig a legkisebb verzió szám amit elfogadunk. Ha ez nem áll rendelkezésre, akkor hibaüzenetet küld. Amennyiben nem számít nekünk a verzió, akkor adjunk meg nullát.

=Areg(a)=
=Dreg(d)=
A processzor adatregisztereibe ill. cím regisztereibe írhatunk vagy kiolvashatunk segítségével.

r=Lib Call (ch,offset)
Meghívja a ch szám alatt megnyitott library offset-tel meghatározott rutinját, majd visszatéréskor a D0 regiszter -ami általában az eredmény szokott lenni- értékét visszaadja. Vannak különleges rutin hívó utasítások is. Ezek a legfontosabb AmigaDos library-ket kezelik, anélkül, hogy előre meg kellene nyitni:
=GfxCall(offset) / Graphics.library
=DosCall(offset) / Dos.library
=ExeCall(offset) / Exec.library
=IntCall(offset) / Intuition.library

Egyébként a library-vel kapcsolatos információ éhségeteket Jocó által vezetett Rendszerbarát rovat olvasása hatékonyan enyhítheti.

Hogy ezeket a nyüves offset-eket ne kelljen megjegyeznünk, az Amos Professional tartalmaz egy AmosPro_System_Equates nevű file-t ami a neveket és offset-eket tartalmazza. Ezek elérésére szolgál a következő függvény:

=Lvo("<offset név>")
A neve alapján megadott rutin offset-jét adja vissza. Már a teszteléskor megkeresi a rutin nevét, és ha nem talál ilyet akkor a program nem indítható. Amennyiben egy olyan rutint akarunk hívni amit nem tartalmaz a lista, vagy bővíthetjük a listát, vagy pedig közvetlenül az offset-et használjuk.

Szükségünk lehet még arra is, hogy egy változónk memória címét megtaláljuk, így átadhatjuk akár rendszer rutinoknak is.

=Varptr(változó)
Végül pedig lássunk a fentiekre egy példát a 2.0+ rendszer és az Amos Pro használóinak. Bizonyára láttatok már olyan programot, ami indulása után a Workbench-en létrehoz egy ikont, amivel a programot lehet aktiválni. Vagy gondoljunk csak a sok programban használt iconify funkcióra. Ezt valósítja meg a következő procedura Amos-ban.

```
Procedure _ICONIFY[FROM$,APPINAME$]
   'Procedure by HAC
   'Megjelenít egy megadott icont a
   'Workbench képernyőn, majd vár egy
   'dupla klikkre, vagy egy ikon bele-
   'dobására.
   'Ez idő alatt a program alszik.
   'Felébresztésekor visszatér az Amos
   'képernyőre és lezárja az applikáció
   'ikonját.
   '
   'A bemenetek:
   ' FROM$ - a kirakandó ikon .info
   '            nélküli file neve
   ' APPINAME$ - az ikon alatti szöveg

 'Az equate-ben nem szereplő offset-ek:
  _GETDISKOBJECT=-78
  _ADDAPPICONA=-60
  _REMOVEAPPICON=-66

   Lib Open 1,"icon.library",0
   Lib Open 2,"workbench.library",0

   'Egy új message port létrehozása

 _MSGPORT=Execall(Lvo("CreateMsgPort"))

   'Betöltjük a megadott ikon file-t
   Areg(0)=Varptr(FROM$)
   _DISKOBJ=Lib Call(1,_GETDISKOBJECT)

   'Ha nem sikerül, kilépünk.
   'A file név .info nélkül kell álljon
   If _DISKOBJ=0
      Pop Proc[False]
   End If

   'Az ikon megjelenítése, a létrehozott
   'msg port hozzárendelésével.
   Dreg(0)=0
   Dreg(1)=0
   Areg(0)=Varptr(APPINAME$)
   Areg(1)=_MSGPORT
   Areg(2)=0
   Areg(3)=_DISKOBJ
   Areg(4)=0
   _APPICON=Lib Call(2,_ADDAPPICONA)

   'Ha nem sikerül,
   '     akkor még töröljük a portot
   If _APPICON=0
      KI=False
      Goto CPORT
   End If

   'A Workbench előre jön
   Amos To Back

   'Alszunk, amíg nem jön üzenet
   Areg(0)=_MSGPORT
   _MESSAGE=Execall(Lvo("WaitPort"))

   'Ürítjük a message tárolót (FIFO)
   While _MESSAGE
      Areg(0)=_MSGPORT
      _MESSAGE=Execall(Lvo("GetMsg"))
   Wend

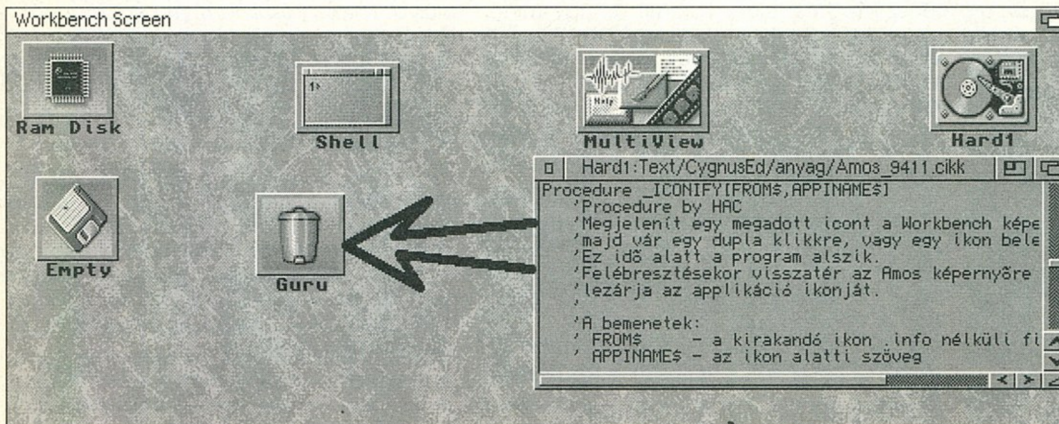
   'Visszatérünk az Amos képernyőre
   Amos To Front

   'Lezárjuk a cuccokat
   Areg(0)=_APPICON
   B=Lib Call(2,_REMOVEAPPICON)

   CPORT:
   Areg(0)=_MSGPORT
   B=Execall(Lvo("DeleteMsgPort"))

End Proc[KI]

Screen Close 0
Kill Editor
_ICONIFY["dh0:trashcan","Guru"]
```



Véleményeteket, kívánságaitokat, kéréseiteket a GURU címére várjuk!

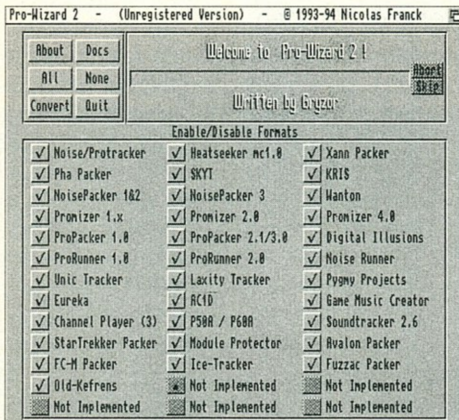
Lázi & Angler

ZeneMánia

Hello minden Zenemániákusnak! Itt a tél, hideg van, itt a (Computer) Karácsony, jön a (Computer) Mikulás, én meg csak itt félrebeszélek, pedig most csak egy oldalam van. Vágjunk bele:

ProWizzard V2.0
(Amiga - leírás)

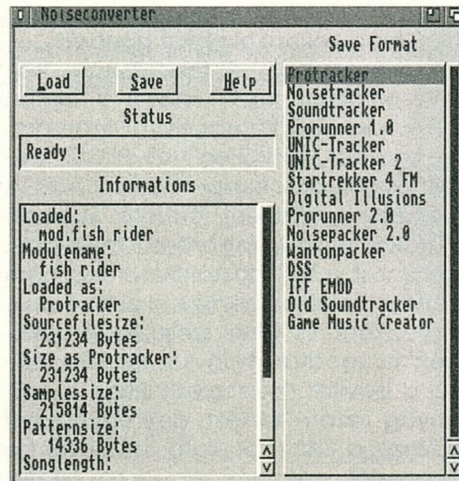
Egy régebbi cikkemben írtam az Exotic Ripper nevű zenelopó programról, és mivel szerintem sokszor hasznos az amúgy sok helyet foglaló demok zenéit kiszedni és külön lementeni, így újra felhozom ezt a témát. A PW igen fejlett modul konverter program. A használata igen egyszerű, a file-t, ami a zene vagy a zenét tartalmazza (például az egész memória kimentve egy file-ba) betöltjük, ha a PW felismeri és le tudja konvertálni Amiga Modullá, akkor megteszi.
A program a betöltés után megkérdezi milyen képernyőmódban induljon el, majd beadja a fő ablakot. Itt a vizsgálandó formátumok között válogathatunk, ami ki van pipálva azt a fajta zené(ke)t fogja keresni. A PW 34 féle Amiga zene formátumot ismer fel, ezzel szinte egyedülálló. Az ALL/NONE gombokkal a kijelölést könnyíthetjük meg. A konvertálást a CONVERT gomb megnyomásával indíthatjuk el, ekkor egy Requestert kapunk, amivel adattól kezdve exe file-ig bármit betölthetünk (a file ne legyen semmivel betömörítve, mert úgy nem fogja felismerni a zenét). Ha a PW talált valamit akkor kiírja a fajtáját, nevét, hosszát... A következő Requesterrel pedig kimenthetjük Module-ként.



A ProWizzard hasznos Shareware program, megéri a 15$ regisztrációs díjat, a készítő címe:
NICOLAS FRANCK,
157, Rue de Strasbourg,
77350 Le Mée Sur Seine,
FRANCE

NoiseConverter V1.57
(Amiga - leírás)

Az Eagle Player tartozéka ez a kis konverter, elég sok olyan formátumot ismer, amivel eddig még én sem találkoztam. A program a LOAD után egy zene File-t vár, amit betölt a memóriába. A SAVE gombbal ezt kimenthetjük a SAVE FORMAT ablakból kiválasztható 16 formátumban. A GRAB MODULE funkcióval az EP-ből hozhatunk át zenét.



Amié'rt ezt a programot szívesen ajánlom az az, hogy az OLD SOUNDTRACKER formátumot (a nyolcvanas évek második felében volt sláger, ez ma már történelem) csak az NC ismerte fel.

Oktalizer V1.57
(Amiga - ismertető)

Az Oktalizer 1991-ben nagy port kavart fel azzal, hogy akár nyolc csatornán is írhatunk zenét. Ma már persze ezt az OktaMed is tudja. Az Oktalizer a '91-es verzióhoz képest nem sokat változott, AGA-n is csak akkor indul el, ha a Bootmenüben visszakapcsoljuk a grafikát. A program kezelhetősége viszont annyira rossz, hogy az már rekord számba megy, a hozzá adott demo zenék pedig egy kezdőnek is a szégyenére válnának. Nem is magasztalom tovább a programot, mert szakszerűen kifejezve: elég gyenge eresztés.

GTune V1.0
(Amiga - leírás)

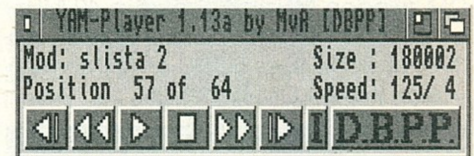
A gitárral rendelkező Amigásoknak ajánlom ezt a kis Utility-t, ami a gitár behangolását könnyíti meg. A TUNING menü három hangolási szisztémára ad lehetőséget, az 1-6 gombok ezen szisztémák alapján adják ki azt a hangot, amin a gitárnak szólnia kell. Jó hallást mindenki saját maga biztosítson.
A hangológép persze sokkal jobb, de az pénzbe kerül, ez a PD program viszont ingyen van.

Symphonie V1.3a DEMO
(Amiga - ismertető)

Nagy kétkedéssel, fejcsóválással tömörítettem ki az LHA file-t amiben a program volt. Amigán 256 csatornás zeneszerkesztő? Ez biztos a terjesztők újabb rosszízű tréfája, de tévedtem. A program működött, sőt még zenélt is. A 256 csatornás opció tényleg benne volt, de csak 128 csatornáig tudtam beállítani, mert a 256-nál automatikusan kilépett. Két zenét is találtam hozzá amik elég jól szóltak, de ezek csak nyolc csatornásak voltak. A 256 csatornás zene minőségéről meg van a véleményem, nem tudom elképzelni, hogy jól szól, de azért megvárom a végleges verziót. Végezetül a program sebességéről csak annyit, hogy egy Amiga 4000/030-on 10 MB RAM-mal a 8 csatornás zene hallgatása közben még az ablakokat sem tudtam normálisan mozgatni.

YAM-Player V1.13a
(Amiga - ismertető)

Magam sem hiszem el, hogy végre megoldották a problémámat. Ez a következő volt:
A moduljaimat a mennyiségük miatt egy igen szerteágazó könyvtárstruktúrában tartom (DH2:Music/Modules/N-O-P/Petroff/mod.Blue-Shoe-Blues). Nálam minden zeneszerzőnek külön könyvtára van. Eddig ha egy modul lejátszóhoz listát akartam készíteni (amiből véletlenszerűen játssza a zenéket), akkor egyesével be kellett lépkednem a mintegy háromszáz könyvtárba és csak így tudtam hozzáadni a modulokat a listához. De most ez nincs többé. A YAM-Player File Requesterében csak kijelölöm a Music könyvtárat, megnyomom az OK!-t és már állítja is össze a listát az alkönyvtárak figyelembevételével.



A program egyébként minimális memóriát eszik, nem tartalmaz ezer-féle felesleges kijelzőt, csak azt tudja amire szükség van, egyszóval COOOL!!!
Az ára nem sok, ugyanis CARDWARE (egy kedves hangú levelet kell csak írni a készítőknek, perse angol legyen a hangja, és cserébe ingyen regisztrálják a szoftvert).
Egy hibája van csak, hogy a D.B.P.P. gomb elég furcsákat csinál, ráadásul még a program doksijában sincs benne mire lenne jó, ha működne.
A végére egy trükk, ha az I betűt megnyomod, megkapod a hangszerlistát. Itt ha kétszer ráklikkelsz a hangszer nevére, akkor meg tudod hallgatni.
A készítő címe:
MVA/DBPP
Almalaan 2
3431 GX Nieuwegein
Holland

A végére csak annyit, hogy akivel idén már nem találkozom, annak kellemes karácsonyt és B.ú.é.k.

1995-ben is várok minden kedves olvasót a ZENEMÁNIA oldalain.

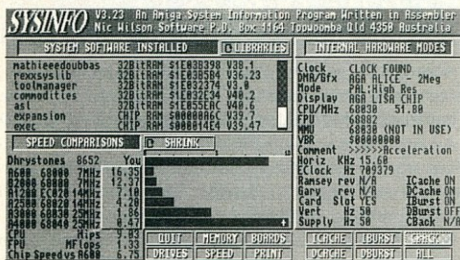
Petroff

Hardware bazár

BLIZZARD

1230-III Turbo Board

A kölni Amiga kiállításon forgalmazták először az Advanced Systems & Software új kártyáját, mely a Blizzard 1230-III nevet viseli. E kártya korábbi változatai már kitűntek a többi kártya közül a sebesség tesztek eredményeivel, a mostani kártya azonban az ára miatt is figyelemre méltó. A cég reklámjában valahogy úgy szerepel, 10 DM minden MHz-ért. Szóval a 40 MHz-es 680EC30-t tartalmazó változat ára 399, az 50 MHz-es 60030-at tartalmazó változata 499 DM-ba kerül.



A korábbi változatokhoz képest alaposan átalakult a kártya felépítése. A legfontosabb (és talán a leginkább negatívnak számító) változás, hogy a SIM foglalatok száma egyre csökkent. Ezzel együtt a maximálisan behelyezhető RAM mennyisége is lecsökkent 32 MB-ra. Természetesen kisebb modult is alkalmazhatunk, a modul mérete 1, 2, 4, 8, 16 vagy 32 MB lehet. A modulok 32 vagy 36 bites felépítésűek lehetnek és a kártya órajelétől függően max. 80, ill. 70 ns-osak lehetnek. A modulok lehetnek egy, ill. két oldalon beültetett típusok - a kártyán ilyen szempontból van elég hely. Viszont lehetőleg ne legyenek 1 inch-nél szélesebbek, mert ebben az esetben a modul bepattintása az egyik oldalon nem lehetséges, mert felfekszik a processzorra (ez inkább a régebbi gyártású moduloknál okozhat gondot).

A processzor PGA tokozású és mellette található egy foglalat a szintén PGA tokozású koprocesszor számára. (A korábbi kártyákon volt PLCC foglalat is a koprocesszor részére.) A PGA tokozás egyébként érthető is, mert mindkét processzor erősen melegszik, bár most a téli időszakban még nem voltak túlmelegedési problémák. Egyébként a jobb szellőzés érdekében nyugodtan hagyjuk lefedés nélkül a bővítőt (ne tegyük vissza a műanyag takaró lemezt, ami egyébként is feszül a SIM modulon), továbbá ne süppedős anyagra tegyük a gépet, hanem sima felületre, hogy a gép alatt maradjon hely a levegőzésre. A processzorok mellett egy oszcillátort és egy második részére foglalatot (DIL-8 tokozásúhoz) találunk, ez utóbbira akkor van szükség, ha a két processzor nem azonos órajelről üzemel. A koprocesszor órajele 33 és 50 MHz között lehet, de a Motorola ajánlások alapján nem javasolják a processzornál 10 %-kal kisebb órajelű koprocesszorok alkalmazását.

Az oszcillátorok mellett található az 1200 bővítőkről szinte elmaradhatatlan akkumulátoros óra. A kártyán a számos egyéb elemen kívül (PAL-ok, busz meghajtó áramkörök stb.) találunk még egy 40 pólusú tüskesort, mely a későbbiekben megjelenő bővítések csatlakoztatására szolgál (pl. SCSI-II vezérlő), és egy 27C256-os 32 kB-os EPROM-ot. Az ebben található program végzi a kártyán található RAM konfigurálását a rendszerbe. A kártyán található jumper segítségével van lehetőség a MAPROM opció ki- és bekapcsolására. A MAPROM engedélyezésével indításkor a Kickstart ROM átmásolódik a RAM-ba, mely elérése lényegesen gyorsabb. (Persze ez egyből 512 kB memória-csökkenéssel jár.)

A kártyához egy 18 oldalas kisméretű kézikönyv (füzet) tartozik, mely angol és német nyelven ismerteti az installálás lépéseit és egyéb tudnivalókat.

```
MEMORY INFORMATION

START ADDRESS      $1E000000
END ADDRESS        $1E37FFFF
TOTAL SIZE         3.5MB
MEMORY TYPE        32BitRAM  PUBLIC
PRIORITY           10
LOWER BOUND        $1E000020
UPPER BOUND        $1E380000
FIRST ADDRESS      $1E02FEF0
AMOUNT FREE        3082880 Bytes
LARGEST BLOCK      3080872 Bytes
NUMBER OF CHUNKS   74
NODE NAME          Blizzard_Mem

AUTOCONFIG BOARDS INFORMATION
Board Address  Board Size  Board Type  Product  Manufacturer  Serial No.

$00EA0000      128K        ZORRO II    13       8512          0
```

A teszteredményekről: mind Sysinfoval, mind AIBB-vel mérve, a kártyával bővített A1200 kétszer gyorsabb lesz mint egy A3000-es gép, és kb. a A4000/040 sebességének a felét éri el. Az A1200-as alapgéphez képest a gyorsulás kb. 7×-es.

A kártya áráról már írtunk, talán egy érdekes kiegészítés: a kártyához illeszkedő PGA tokozású 50 MHz-es 68882 ára 169 és 249 DM között volt, kereskedőtől függően.

(JOCO)

```
A1200 + Blizzard A1230-III + 68882 + 4 MB RAM

SysInfo V3.23 by Nic Wilson
CopyBack Mode................................ N/A
Instruction Cache............................ ON
Instruction Burst............................ ON
Data Cache................................... ON
Data Burst................................... OFF
Central Processing Unit Type................. 68030
Memory Management Unit Type.................. 68030 (NOT IN USE)
Floating Point Unit Type..................... 68882
Vector Base Register (VBR) Address........... $00000000
Ramsey Chip Revision (A3000)................. N/A
Gary Chip Revision (A3000)................... N/A
DMA/Gfx Chip................................. AGA ALICE - 2Meg
Display Mode................................. PAL:High Res
Display Chip................................. AGA LISA CHIP
VBlank Frequency in Hz....................... 50
Power Supply Frequency in Hz................. 50
Horizontal Frequency in KHz.................. 15.60
Card Slot Installed.......................... YES
Hardware Clock installed..................... CLOCK FOUND
EClockFrequency in Hz........................ 709379

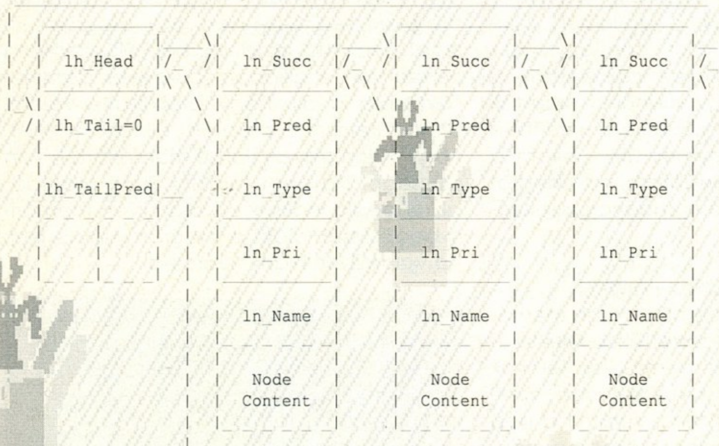
SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS
A500 512k or A600 with 1MB CHIP ONLY.........  16.35
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram....  12.37
A1200/14 68EC020 ICACHE 2MB CHIP ONLY........   7.11
A2500/14 A2620 68020 card....................   4.20
A3000/25 68030 ICACHE IBURST DCACHE NODBURST.   1.86
A4000/25 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK........   0.47
CPU Million Instructions per Second..........   9.03
FPU Million Floating Operations per Second...   1.33
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory.....   6.75
Dhrystones per second........................ 8653
Nics Comment................................. >>>>>>Acceleration
CPU speed in MHz............................. 51.80
```

AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

Az előző részekben a node-okkal ismerkedtünk, ezúttal is hasonlóan folytatódik a sorozat.

Annak ellenére, hogy az **Insert()** függvény lehetővé teszi node-ok beszúrását a lista tail és head pontjainál, az **AddHead()** és **AddTail()** függvények ugyanazt sokkal hatékonyabban végzik el. A lista elejéhez és végéhez történő beszúrás és eltávolítás közös a first-in-first-out (FIFO) vagy a last-in-first-out (LIFO, vagy verem) típusú feladatok megoldása során. Például az *AddHead(header, node)* a megadott node node-ot a lista elejére fűzi be.



Hasonlóan (az említett okok miatt) léteznek a lista elejéről és végéről node-ot eltávolító függvények. Amikor az **AddTail()** és **RemHead()** függvényeket használjuk, FIFO-t, amikor az **AddHead()** és **RemHead()** függvényeket alkalmazzuk LIFO-t kapunk eredményül. A **RemTail()** függvény csak a szimmetria miatt létezik. Más függvény kombinációk is hatékonyan használhatók.

Mind a **RemHead()**, mind a **RemTail()** függvény eltávolít egy node-ot a listából. Az eltávolított node-ra mutató pointer ezen függvények visszatérési értéke. Ha a lista már üres volt, akkor NULL-lal térnek vissza.

Az eddig bemutatott függvények nem használják a Node struktúra prioritás *(ln_Pri)* mezőjét. Az **Enqueue()** függvény a prioritásuk alapján rendezve szúrja be a listába a node-okat. Megtartja, hogy a magasabb prioritású node-ok a lista elejénél (head) helyezkedjenek el. Minden ezzel függvénnyel feldolgozandó node-nak előzetesen be kell állítani a prioritását és a nevét. Az *Enqueue(header, mynode)* beszúrja a mynode-ot az után a legkisebb prioritású node után, mely prioritása megegyezik vagy nagyobb a mynode-énál. Ahhoz, hogy az **Enqueue()** helyesen működjön, a listát előzőleg a prioritás szerint rendezni kell. Mivel a legmagasabb prioritású node mindig a lista elejénél található, a **RemHead()** függvény a legnagyobb prioritású node-ot fogja eltávolítani. Hasonlóan, a **RemTail()** a legkisebb prioritású node-ot távolítja el. Abban az esetben ha azonos prioritással adunk egy újabb node-ot a listához, akkor a **Enqueue()** függvény FIFO-szerűen rendezi el a node-okat. Az új node az utolsó egyenlő prioritású node után fog elhelyezésre kerülni.

Mivel sok lista tartalmaz olyan node-okat, melyekhez szimbolikus neveket csatoltak (az *ln_Name* mezővel), ezért lehetséges egy node megkeresése a neve alapján. A neveket az olyan node-ok esetén használja, mint pl. a taszkok, a library-k, a device-ok és a resource-ok. A **FindName()** függvény megkeresi az első node-ot, melynek a neve megegyezik a megadott névvel. Pl. a *FindName(header, "Furrbol")* visszaad egy mutatót az első olyan node-ra, melyet "Furrbol"-nak neveznek. Ha ilyen nincs, akkor NULL pointert ad vissza. A nevek karaktereinél megkülönböztetésre kerülnek a kis és a nagybetűk, azaz a foo nem ugyanaz mint a Foo.

Ahhoz, hogy megtaláljuk az összes azonos nevű node-ot, a **FindName()** függvényt többször kell meghívni. Például, ha meg akarjuk találni az összes olyan node-ot, melynek a neve megegyezik a name által mutatottal, akkor a következő kódot használhatjuk:

```
VOID DisplayName(struct List *list,UBYTE *name)
{
  struct Node *node;

  if (node = FindName(list,name))
    while (node)
    {
      printf("Found %s at location %lx\n",
                                node->ln_Name,node);
      node = FindName((struct List *)node,name);
    }
  else printf("No node with name %s found.\n",name);
}
```

A második keresés az első keresés által megtalált node-ot használja. A **FindName()** függvény sohasem hasonlítja össze a megadott nevet a kezdő node-dal, mindig a következő node-tól végzi a keresést.

Az assembly nyelvet használó programozók szeretnék optimalizálni a programjukat assembly nyelvű lista makrók használatával. Mivel ezek beépítik a lista műveletet a kódba, az eredmény lényegesen gyorsabb végrehajtás lesz. Az exec/list.i include file tartalmazza a javasolt utasításokat a makrókhoz. Pl. a **REMOVE** makró a következő utasításokból áll:

```
MOVE.L  LN_SUCC(A1),A0 ; get successor
MOVE.L  LN_PRED(A1),A1 ; get predecessor
MOVE.L  A0,LN_SUCC(A1) ; fix up predecessor's succ pointer
MOVE.L  A1,LN_PRED(A0) ; fix up successor's pred pointer
```

A következő makrók használhatók:

NEWLIST - Listafejléc inicializálása
TSTLIST - Lista tesztelése ürességre
TSTLST2 - Lista tesztelése ürességre
SUCC - A következő node a listából
PRED - Az előző node a listából
IFEMPTY - Ugrás, ha a lista üres
IFNOTEMPTY - Ugrás, ha a lista nem üres
TSTNODE - A következő node a listából és lista véggel összehasonlítás
NEXTNODE - A következő node a listából és ugrás a megadott címkére, ha elértük a lista végét.
ADDHEAD - Node hozzáadása a lista elejéhez
ADDTAIL - Node hozzáadása a lista végéhez
REMOVE - Node eltávolítása a listából
REMHEAD - Node eltávolítása a lista elejéről
REMHEADQ - Node eltávolítása a lista elejéről (biztosan tartalmaz legalább egy node-ot a lista és meg van szabad regiszter)
REMTAIL - Node eltávolítása a lista végéről

Az oldal ezúttal is véget ért, folytatás legközelebb.

(JOCO)

PC ABC

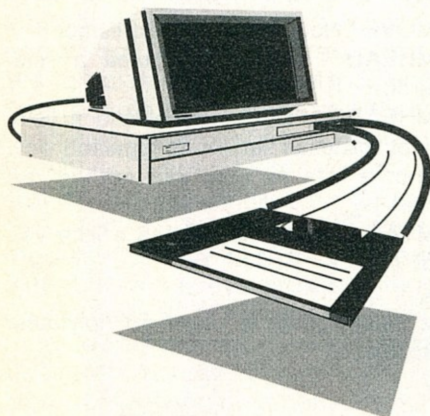
Az alapok

A PC-ABC legutóbbi részében a QEMM rövid bemutatásával befejeztük a PC memóriakezelésének ismertetését. Most e széria zárásaként, a jobb követhetőség érdekében készítettem el nektek ezt az összefoglalót. Az egyes memóriabeállításoknak megfelelő rendszer-file-okat szedem itt "táblázatba".

Az autoexec.bat általánosságban a következő képpen néz ki:

```
@echo off
prompt$p$g
path=c:\dos;c:\utvonal1;...
set temp=c:\dos
```

Ez tekinthető az alapnak. Ezen felül lehetnek "extrák" benne:
1. A path-ba célszerű betenni a DOS és a Norton Commander útvonala mellé a windows elérési útvonalát és esetleg még a legfontosabb segédprogramok elérési útvonalát.
2. Ha valaki cache-elni akarja a winchesterét az itt megteheti a c:\dos\smartdrv.exe lefuttatásával. (Valószínűleg erről is lesz később részletesen szó.)
3. Ha CD-ROM-ot akarunk használni, akkor szerepelnie kell az autoexec.bat-ban egy mscdex.exe-t tartalmazó sornak is. (Ez ugyanis a DOS-hoz a CD-bővítés.)



4. Ha hangkártyát rakunk a gépbe, akkor szintén bővül általában az autoexec.bat file néhány sorral (ezek végzik a hangkártya beállítását).

A **config.sys** file. A 6.0-s DOS megjelenéséig igen nehézkes volt a különböző memória-fajták kezelésének beállítása az egyes programok igényeinek megfelelően. Minden egyes beállítás külön config.sys file-t igényelt, és ezeket kellett cserélgetni. A 6.0-s DOS-ban ezt egy menüvel oldották meg, amit a sorozat következő részében mutatok be. Most egymás után leírom a különböző memória-beállításoknak megfelelő config.sys-eket némi magyarázat kíséretében.

1. Alap memória-beállítás (XMS!!!)
Ilyenkor alap (base) memória, high memória és XMS áll rendelkezésre. Többnyire speciálisan programozott demók és játékok igénylik ezt a beállítást, melyek nem viselnek el maguk mellett szinte semmit a gép memóriájában. A negyedik sorban a mouse-vezérlő található. A közölt példában, a nálam a c:\utils könyvtárban található, Genius-mouse driver van. Mindenkinek az egeréhez kapott saját vezérlőt célszerű használni. A drivereket, mint ahogyan azt már korábban átvettük a device= paranccsal lehet működésbe hozni.

```
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\setver.exe
dos=high
device=c:\utils\gmouse.sys
files=20
buffers=30
```

2. Alap memória, magas memória, XMS + UMB (XMS+UMB!!!)
Ilyenkor az emm386 az upper memory (UMB) kezelését végzi. További helyet tudunk ezáltal megtakarítani a rendkívül szűkös alap-memóriából a programoknak. Ezt úgy érjük el, hogy a vezérlők egy nagy részét fel lehet tölteni az így létrejövő Upper Memory-ba. Ezt a DEVICEHIGH= paranccsal tudjuk végrehajtani.

```
device=c:\himem.sys
device=c:\setver.exe
dos=high, umb
device=c:\dos\emm386.exe noems
devicehigh=c:\utils\gmouse.sys
files=20
buffers=30
```

3. Alapmemória + UMB + EMS (EMS!!!)
Ilyenkor az emm386 expanded-memóriát (EMS) képez. Egyre több program használja ki az e memóriafajtában rejlő lehetőségeket. Ide töltenek fel nagy mennyiségű, a program közben szükséges adatot. Ha a program EMS-t igényel, arról általában írnak a kézikönyvben, vagy a programhoz mellékelt segítő-file-ban. Sok program viszont nem tud elindulni, ha EMS-memória kezelő van a gépben (pl. egyes demók). Továbbra is áll, hogy próbáljunk valami utalást keresni a program elindítása előtt, hogy vajon milyen típusú memóriára is van szüksége. Ha nem találunk ilyen utasítást, akkor pedig indítsuk el valamilyen memória-beállítással. Majd a program úgy is jelzi, ha valamiben hiányt szenved.

```
device=c:\himem.sys
device=c:\dos\setver.exe
dos=high,umb
devicehigh=c:\utils\gmouse.sys
files=20
buffers=30
device=c:\dos\emm386.exe ram
```

Két megjegyzés a végére:
1. Ha azt akarjuk, hogy az emm386 csak EMS-t kezeljen, de UMB-t ne, akkor a RAM kapcsoló helyett a kezelendő memória méretét kell megadjuk byte-ban (pl.: device = c:\dos\emm386.exe 4096), minden más változatlanul marad.
2. Ha CD-ROM-t teszünk gépünkbe, akkor annak saját vezérlője a config.sys-ben lesz feltöltve (pl. a SONY drive-oknál az slcd.sys). Az utolsó előtti sor a következő kell legyen ekkor a config.sys-ben: lastdrive=z, és az utolsó sorban kell legyen a CD-ROM-olvasó saját vezérlője.

Remélem most már nem okoz majd gondot a memória kezelése. Ha mégis kérdésetek lenne, akkor írjatok, és én válaszolok.

Charlie

Megjegyzés a cikkhez:
A TEMP környezeti változó értékével kapcsolatban nem teljesen egyezik meg a véleményem a Microsoft féle DOS installáló programmal. A program ugyanis a C:\DOS alkönyvtárt adja meg az ideiglenesen létrehozandó file-ok átmeneti tárolására. Ez szerintem ez nem túlságosan célszerű, mert sok esetben az ideiglenes file-ok fennmaradnak a hard disken és a későbbiek során a felhasználónak kell letörölnie a 'szemetet'. Ekkor egy teljes alkönyvtár tartalmának törlése jóval egyszerűbb, mint pl. a DOS parancsok között bogarászni. (A különböző programok a legváltozatosabb file-neveket képesek használni.) Így az első file-tól eltérően inkább hozzunk létre egy C:\TEMP alkönyvtárt és azt adjuk meg a környezeti változóban a *set* paranccsal. *(JOCO)*

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Vennék A500-hoz 68020-as turbókártyát.
Cím: Varga Péter
2220 Vecsés, Arany János u. 3.

Amiga 500 (1 MB), 1084S color monitor, mouse, joystick, 100 db lemez 45.000 Ft-ért eladó!
Tel.: (06-26)-330-448

Figyelem!! Eladó egy Commodore 64-es magnóval, joystick-kal, kazettákkal és szakkönyvekkel szuperolcsó áron, mindössze 6.500 Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben, vagy telefonon: (06-82)-321-843
Hajnal László
7400 Kaposvár, Kontrássy u. 7-9.

Eladó! 386SX-33 MHz, 120 MB HDD, 2 MB RAM, VGA mon., 256 kB VGA kártya, baby ház, 1.44 MB FDD, 102 g. bill., mouse, programok. 79.0ep
Tel.: (06-78)-381-573 (Roland)

Amiga 500 + 1 MB bővítő + TV-modulátor sok extrával eladó.
Irányár: 25 ezer Ft.
Tel.: napközben: 216-69-79,
este: 185-93-79

AMIGA 4000 + Big Tower ház, IV24, TBC (2 MB + DCF), 14400-as modem (V.42bis/V.32bis) bagóért eladó!
Tel.: 185-75-75

Eladó Amiga 500 + Action Replay II + egér + design mouse pad + lemezek.
Irányár 40.000Ft.
Tel.: (06-86)-346-453

Eladó C-64 + 1541 floppy + 1802 monitor + 803-as nyomtató + magnó + joystick lemezekkel, irodalommal.
Irányár: 30 ezer Ft.
Tel.: napközben: 216-69-79,
este: 185-93-79

AMIGA 1200 programokkal, tartozékokkal - esetleg 210 MB HDD-vel (3,5") - együtt eladó.
Horváth Gábor
Veszprém, Halle u. 9/C
Tel.: (06-88)-428-957

A1200-on AGA-s és HD-s programcsere, listát kérek. Írj, ha van AGA-s géped.
Baji János
5630 Békés, Kispince u. 33.

Veszprémiek! Most induló Amiga klubba tagok jelentkezését várjuk. További infó:
Brothers • 8101 Várpalota, Pf.:236

Eladó Philips színes monitor + Amiga 1200 + 120 MB HD (vagy 120 MB helyett 420 MB HD-vel) + tart. Esetleg külön is. Ugyanitt eladó 3,5"-os 120 MB-os winchester.
Molnár Péter, Tel.: (06-56)-377-712

Kati, imádlak! Csak a DX2-es és Te jelentetek számomra perspektívát!
RATT from Sárbogárd

Amiga 500 (V1.3, 1 MB), TV-modulátor, 80 MB HDD, 100 db lemez + tartó, újságok eladó.
Tel.: (06-22)-368-921

Eladó A1200 + 250 MB HD (IBM) kábellel + 2 egér + 2 joy + egérpad + könyvek + 100 lemez (sok játék). Ár: 95.000 Ft.
Szabó Barnabás
Tel.: (06-22)-319-474

Eladó Amiga 500 + TV-modulátor + STAR LC-20 printer + lemezek (kb. 50 db, gyári is) + könyvek + egér + 2 joy.
Irányár: 37.000Ft.
Tel.: 202-44-77

Amiga 500, 3 MB RAM, 52 MB SCSI HD együtt eladó. Irányár: 57.900 Ft.
Tel.: 258-09-04

Eladó Amiga 1200 + 2 MB FAST RAM + 1084S monitor + 2,5"-es 80 MB-os Conner winchester + 50 lemez + könyvek. Irányár 120.000 Ft.
Gerencsér Balázs
Tel.: (06-92)-317-318

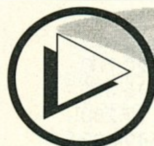
Újszerű állapotban levő Commodore 1084S sztereó színes monitor 25.000 Ft-ért eladó.
Tóth Balázs
Tel.: 276-0147

Amigások figyelem!
A Budatétényi Amiga Klub

AMIGA KARÁCSONY-t

rendez 1994. december 28—án 9 órától 19 óráig.
150 géphelyet tudunk biztosítani.
Várjuk az ATARI—sokat is. Büfé lesz.
A rendezvényt a GURU is támogatja.
Belépő: 50 Ft
Géphely: 150 Ft (monitort nem tudunk biztosítani)
Cím: Budatétényi Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.

"VILÁG AMIGÁSAI EGYESÜLJETEK"



Zsoldos Computer

Bp. 1182 Üllői u. 525.
A Szarvas Csárda térnél

CD-ROM kölcsönzés.
C64-, Amiga programok.
MegaDrive, Super Nintendo gépek, játékok, kiegészítők
IBM PC gépek, szoftverek

Kedvező feltételekkel és árakkal várjuk kedves vevőinket!

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!
Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF TEH DEEP	7.430	OCEAN BELOW	1.950
AEGIS	8.190	OUTPOST	7.430
BATTLE ISLE 2	7.430	PACIFIC STRIKE	8.330
BLOODNET	6.450	PIRATES GOLD!	1.950
CENTRAL INTELLIGENCE	6.680	QUANTUM GATE	4.610
CIMANCHE	7.880	QUARANTINE	6.150
CRITICAL PATH	4.610	RAILROAD TYCOON	1.950
CYBERRACE	3.980	RAVENLOFT	7.990
DARKSEED 2	7.530	REBEL ASSAULT	5.810
DELTA V	8.100	REUNION	7.860
DESERT STRIKE	5.460	RISE OF THE ROBOTS	8.990
DOGFIGHT	2.210	SEAWOLF	6.740
EPIC PINBALL	2.950	SECRET WEAPONS	3.760
F117A	2.210	SPACE SHUTTLE	1.950
F15 III	2.450	SUBWAR 2050	6.720
F1 GP	2.450	TFX	3.920
FLEET DEFENDER	7.960	THE 7TH GUEST	4.440
GABRIEL KNIGHT	4.330	THE ANIMALS!	1.950
INCA 2	5.500	THE CHAOS ENGINE	5.140
INFERNO	8.970	THEME PARK	8.780
IRON HELIX	4.390	TORNADO-FALCON	4.780
LANDS OF LORE 2	7.530	ULTIMA 8	9.780
LITIL DIVIL	5.300	UNDER A KILLING MOON	9.990
MAD DOG	4.340	WING COMM. ARMADA	7.690
MAD DOG 2	5.120	WING COMM. DELUXE	7.690
MEGARACE	4.320	ZOOL 2	5.300
MYST	7.860		

Az árak tartalmazzák az ÁFA-t!

MEGJÖTT A CYBER WAR 4 CD lemez..............9.850Ft!

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
1024 Budapest, Margit krt. 29/B.
Tel./Fax: 13-62-483
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13



SZAKÜZLET: 1191 Budapest, Kossuth tér 4-5.
KISPESTI CENTRUM ÁRUHÁZ 2. EMELET
Telefon: 282-3006/155

SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ: 1078 Budapest, István u. 28.
Telefon: 342-1385, 342-8174

WESTERN DIGITAL, CONNER, QUANTUM, SONY, VERBATIM, 3M, ARTEC, AZTECH, EPSON, HEWLETT-PACKARD, FUJITSU, CANON, PANASONIC, ACER, PGA, TATUNG, QUICKSHOT, MITSUMI, CHINON, INTEL, AMD, CYRIX, CIRRUS LOGIC, TRIDENT termékek.

SZOLGÁLTATÁSAINK:

- PC SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK, KELLÉKANYAGOK ÁRUSÍTÁSA
- TÖBB ÉVES MÚLTRA VISSZATEKINTŐ SZERVIZTEVÉKENYSÉG SZÁMÍTÓGÉPEK, PERIFÉRIÁK, MONITOROK, NYOMTATÓK javítása.
- KÉRÉSRE HELYSZÍNI GARANCIA
- INGYENES SZAKTANÁCSADÁS
- KEDVEZŐ FELTÉTELŰ OTP HITELAKCIÓ 1995-től.

KARÁCSONYI MULTIMÉDIA AJÁNLATUNK:

- SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA 20.700,-
- SOUND GALAXY BASIC 16 15.400,-
- SOUND GALAXY BX2 EXTRA 7.280,-
- AZTECH duplasebességű CD-ROM meghajtó 19.320,-
- ASTEROID DOUBLE SPEED multimédia upgrade kit 37.375,-
  tartalma: SOUND GALAXY PRO 16 hangkártya
  AZTECH duplasebességű CD-ROM
  + 3 CD: Day of the Tentacle
  Action 2.5 SE
  Professional Multimedia
  Learn to use Windows

Keresse fel üzleteinket! Kellemes ünnepeket és jó vásárlást kívánunk!
Az Ön kérésére szakembereink tetszőleges konfigurációjú számítógépet összeállítanak.
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

GURU 94/12

IGEEEN! Megrendelem a GURU kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazint.

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Név: ....
Cím: ....

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget is felszámoljuk!

GURU 94/12

Megrendelőlap

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2
...db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10
...db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
...db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
...db * 179 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

PD ZÓNA

SnoopDos 3.0
Újra a legjobbak között

Az Amiga programok többsége nem egyetlen file-ból áll, így gyakran szükséges megtudni, hogy valamely program azért nem működik mert nem talál valamilyen a működéséhez szükséges file-t, vagy valami más van a dolgok mögött.

A SnoopDos segítségével lehetőség nyilik a különféle, általunk választható események figyelésére. Ilyen esemény lehet pl. valamely AmigaDOS funkció (Open, Rename, ChangeDir stb.), vagy rendszerfüggvény hívása (OpenDevice, FindPort stb.). Ha sok figyelendő dolgot kapcsolunk be, akkor könnyen eláraszthat az információ. A program képes log-file-ba menteni az eseményeket, ill. szelektálni a sikeres és sikertelen függvényhívások között. Egy pattern megadásával lehetőség van a figyelni kívánt programok kiválasztására is.

A commodity-ként megvalósított program szabadon terjeszthető. A Dice-szal fordítható C forráskódja is szabadon hozzáférhető.

FastView 1.16
IFF és GIF viewer

Bár már eddig is számtalan képnézegető programot mutattunk be, mostanra is maradt egy újabb, mely rendelkezik néhány új szolgáltatással, mellyel a korábbiak nem rendelkeztek.

Ilyen szolgáltatás, hogy OCS/ECS gépeken is megtud jeleníteni HAM8 és IFF24 képeket (HAM-ben). Vagy GIF képeket képes megjeleníteni 17, ill. több színben az AGA chip készlettel nem rendelkező gépeken. Azonban a program hasznos szolgáltatásokkal rendelkezik az AGA chip készletes gépeket használók számára is. Ha több képek jelölünk ki, akkor a következő kép már az alatt töltésre kerül, amíg az aktuális képet mutatja, vagy a képernyőnél nagyobb méretű képek esetén nemcsak egérrel, hanem a cursor billentyűkkel is mozgatható a kép. A program sebessége GIF képek esetén megközelíti a ZGif sebességét, amely eddigi leggyorsabb GIF nézegető program Amigára.

A program shareware, regisztrációs díja 15 DM. A működéséhez OS2.0+ rendszert igényel, de használja a V39 rutinokat is, ha elérhetőek. A programnak létezik 68020-ra optimalizált változata is.

AZap 2.40
Bináris szerkesztő

Néha mindenkinek szüksége van arra, hogy egy bináris file tartalmát megváltoztassa. A megszokott szövegszerkesztő programok csak kevéssé, vagy egyáltalán nem alkalmasak erre a célra.

Az AZap segítségével lehetőség van a file-ok szerkesztésén túl, a memória tartalmának megváltoztatására és diskek (floppy és hard) blokkjainak szerkesztésére is. Lemezek esetében OFS és FFS esetén automatikusan felismeri a blokkok típusát és lehetőség van a blokkonkénti ellenőrző összeg automatikus kiszámítására is. Hard diskek esetén azonban nem teszi a lehetővé a partíciós táblát tartalmazó RDB blokk szerkesztését.

E hiányosságok ellenére mégis jól használható az esetek többségében. Lehetőség van egyszerre több szerkesztőablakot megnyitni és több file-t (stb.) szerkeszteni.

A program freeware, működéséhez csak reqtools library-t igényel. OS2.1+ esetén lehetőség van a mellékelt, különböző nyelvekhez tartozó locale file-ok használatára is.

AmyBW 2.11
BlueWave kompatibilitás

Sok BBS-en lehetőség van levelezni nem csak QWK, hanem BlueWave formátumban is. A BlueWave formátum több kényelmi szolgáltatást biztosít a használó számára, pl. a NetMail válaszkor csak a válasszal kell törődni, a FidoNet node számot automatikusan kezeli a program. Másik a BW formátum által támogatott szolgáltatás, hogy az új file-ok listája is letöltésre kerül, ill. levélben lehet file-okat kérni (ha a BBS sysop-ja ezt megengedi). Akik azonban továbbra is QWK formátumot használnak (mert pl. az általuk használt BBS nem támogatja a BlueWave-t), azok használhatják a programot, mert támogatja a QWK csomagok kezelését is. A karakterkészletek (IBM, Amiga) közötti konverzió támogatott, de valamiért csak a levelek törzsére terjed ki...

A szabadon terjeszthető program használatához OS2.04+ és 1 MB memória szükséges (persze hard disk sem hátrány).

IEEE fix
Egy hibajavítás

A Pentium hardware hibájának kiderülésével közel egyidőben az Amiga mathieeedoubbas library egy hibája is napvilágra került: az IEEEDPCmp() összehasonlítást végző függvény nem működik az előírt módon, ha mindkét argumentuma negatív és a felső felük azonos.

A fix segítségével ez a probléma véglegesen kijavítható, ellentétben a Pentium szilíciumba maratott hibás osztási utasításával.

(JOCO)

Ismétlődések számát csökkentő tömörítési algoritmusok

Az előző számban leírt Huffman módszer után, néhány más elven működő tömörítési algoritmus következik. Ezek közül a tömörítési algoritmusok közül egy lesz igazán lényeges, az LZW. A másik két algoritmus az LZW-hez vezető út 2 fő állomása, de sok jó ötlethez vezethetnek el.
E havi mintafile-unkat, mely 80 karakter hosszú, az 1. táblázat tartalmazza.

RLL vagy BYTERUN algoritmus
Ez az az algoritmus, amit mindenki azonnal ki tud találni, különösebb ismeretek nélkül is. Viszont mivel ilyen egyszerű és ilyen sokan használják, sokan hibáznak is a használatakor. Sajnálatos módon többször láttam a következő hibákkal megjelenni: több byte-os azonosítót használnak, hogy az biztosan nem fordul elő az eredeti file-ban, de nem kezelik le azt az esetet, ha mégis előfordulna. A másik csúnya hiba az, hogy ha 2-3 egyforma byte jön, azt is tömörítik és ezért a jelzőbyte-ot is tömörített csoporttal jelzik. Az algoritmust itt ezektől a csúnya hibáktól megszabadítva lehet elolvasni, ezt a tömörítést egyébként a PCX grafikus file-formátum tömörített változatában használják.
Kiválasztok egy byte-ot a tömörített részek jelzésére. Ezt a byte-ot a továbbiakban *jelző* néven fogjuk emlegetni. Beolvasom a file-t byte-onként, ha háromnál több egyforma byte jön közvetlenül egymás után, akkor azt egy **tömörített csoport**tal jelzem, ha 4-nél kevesebb jelzőbyte jön egymás után, akkor azt egy **jelzőcsoport**tal jelzem, egyébként csak átírom a tömörített file-ba a karaktereket.
A *tömörített csoport* felépítése:

Jelző	Hány darab	Milyen byte-ból

A *jelzőcsoport* felépítése:

Jelző	Hány darab

Kitömörítéskor ezeket onnan tudjuk megkülönböztetni, hogy a **Hány darab** nevű byte értéke jelzőcsoportnál 1-3, tömörített csoportnál 4-255.
Lássuk betömörítve a példafile-t. (A jelző legyen mondjuk D.) -> *2. táblázat*
Ezzel a módszerrel nem sokat tudtunk tömöríteni példafile-unkon, mindössze a 65/80-adára sikerült betömöríteni. Az így tömörített file-ok kibontása viszont jóval egyszerűbb. Egyébként a file grafikus file-okon jóval jobban tömörít, sok esetben megéri a használata, hiszen jóval egyszerűbb mint egy huffman tömörítés, és grafikai alkalmazások (pl. demokódolás, játékok grafikája, ...) esetén jó tömörítési arányt lehet vele elérni.
A tömörített file kibontása itt nagyon egyszerű, hiszen csak 2 if egy másolás, egy jelzőcsoport kibontás és egy tömörített csoport kibontás kell, egy csoport kibontása viszont igen egyszerű feladat, hiszen csak a megfelelő számú byte-ot kell leírni. Ehhez a módszerhez alig kell memória, hiszen nem használunk sok adatot, ráadásul a memóriaigény nem függ a file-mérettől.

LZSS algoritmus
Ismét az ismétlődések leszedése a célunk, de ez a vadászat már nagyobb eredménnyel fog zárulni, de sajnos több munkát is igényel. Megint csoportokat fogunk készíteni, de ezúttal egy kicsit ügyesebben. Itt is kell egy jelzőbyte, és itt is a szokott csoporton belül, az ismétlődő darabok számával jelezzük a jelzőbyte-ot, de itt is csak akkor, ha nem lehet része egy tömörített csoportnak. Itt a file utolsó n byte-ját figyeljük és megnézzük, hogy a legutóbbi k darab byte nem fordult-e elő már egyszer, ha igen akkor nyert ügyünk van, és megszámolhatjuk az ismétlődő rész hosszát (hány byte hosszú rész volt már a buffer-ben?), persze ehhez további byte-okat kell beolvasnunk, hiszen lehet, hogy több byte is ismétlődik. Sajnos egy ismétlődő szakasz sem lehet 256 karakternél hosszabb. Amikor megtaláltuk az ismétlődő rész végét, akkor a következő csoportot írjuk a file-ba (egyébként azokat a byte-okat amiket nem tudtunk egy csoportba berakni, azokat csak átmásoljuk a tömörített file-ba):

Jelző	Hossz (byte-szám)	Hol (hány byte-tal ez előtt a csoport előtt?)

Már megint három byte-os a csoport, tehát a jelzőcsoport megint ugyanúgy néz ki mint az előbb és azt ugyanolyan egyszerű kibontani. A tömörített csoportot most kicsit nehezebb kibontani, hiszen meg kell őriznünk a memóriában az előző n byte-ot és az ismétlődő részt onnan kell kikeresnünk és leírnunk a kibontott file-ba. Ha akarjuk a tömörített file-t tovább tömöríthetjük az előző módszerrel, de az már csak minimális nyereséget jelent.
Lássuk e havi példafile-unkat betömörítve, melyet a 3. táblázat tartalmazza.
Mivel a csoportokban a számokat binárisan tároljuk, ezért egy szám egy byte lesz, de az értéke csak 0-tól 255-ig terjedhet. Ezt a file-t tehát 67/80-ad részére sikerült letömöríteni. Ez a módszer szövegfile-ok, forráskódok, ANSI képek, és grafikus állományok tömörítésére is nagyon jó, ezek tömörítésében messze otthagyja az előző algoritmust. A következő algoritmus viszont jóval hatékonyabb, mivel jól együttműködik mind az előző számból ismert Huffman algoritmussal, mind a következő számban ismertetésre kerülő aritmetikai kódolással.

LZW algoritmus
Ismét csoportokat fogunk készítgetni. Most ügyesebben járunk majd el mint az előbb. Ez a módszer is nagyon elterjedt és sokan sokféleképpen csinálják, ezért amit itt megismerünk ebből az algoritmusból, azt mindenképpen ki lehet egészí-

```
AAAAAABBBAAAABBBAAACCCCCCAAAAAABBBBBAAABABABABBABBAABABABABAAAABBDDDAAACCCAAABA
```

1.táblázat

```
D6A BBB D4A BBBAAA D7C D6A D5B AAABABABABBABBAABABABAB D4A BB D3 AAACCCAAABA
```

2.táblázat

```
AAAAAABBB D4,9 BBBAAACCCCCC D6,26 BBBBBAAABABABABBABBA D8,13 D4,60 BB D3 AAACCC D5,38
```

3.táblázat

teni különböző változatokkal. Ráadásul ezek a változatok sok lényeges dologban különböznek, és a felhasználásuk is különböző. Itt sokan nem byte-okat, hanem kisebb egységeket tömörítenek, gyakori a bitek tömörítése is. Sokan a jelzőkarakter + csoportazonosító alakot használják, sokan pedig egy bináris számmal jelképezik az egész csoportot, és ennek a bináris számnak a hossza sem állandó, ráadásul ilyenkor a byte-ok, vagy bitenkénti tömörítésnél a bitek összes értéke egy csoportot alkot, tehát csoportazonosítóval rendelkezik, és így nem teszünk különbséget egy elemi egység és egy csoport között, legföljebb, ha egy csoport jelentésének megváltoztatásáról van szó. Vannak akik fix számú csoportot használnak, vannak akik az összes eddigit eltárolják. A sok változat miatt itt sajnos nem tudjuk a példafile-t betömöríteni, hiszen én nem választok a változatok között, és mivel az egyes változatok kibontása sem azonos módon történik, ezért azt sem lehet itt ilyen egyszerűen leírni. Viszont a leggyakoribb változatokat egyenként le fogom írni ebben a részben és a többi ötletre is visszatérek majd, de a mintatömörítést nem minden módszernél lehet egyszerűen bemutatni.

Az általános algoritmust a 4., a kibontást az 5., egy csoport első byte-jának megállapítását a 6. táblázat tartalmazza.

Az LZW változatainak összefoglalása a 7. táblázatban található.

	Általános algoritmus
1.	Induláskor minden byte (vagy bit) érték egy csoportazonosító számot kap.
2.	Pillanatnyi buffer-t törlöm (ezt a buffer-t a továbbiakban PB-nek hívom).
3.	Beolvasok a file-ból egy byte-ot (vagy bitet).
4.	Hozzáfűzöm a byte-ot a PB-hez.
5.	Van olyan csoport aminek a tartalma megegyezik a PB-ével? Ha nincs, akkor a 8. lépésre ugrok.
6.	Ha vége a file-nak, akkor a 12. lépésre ugrok.
7.	A 3. lépésre ugrok.
8.	Leírom azt a csoportot amivel az utolsó byte beolvasása előt a PB egyenlő volt.
9.	A PB tartalma kap egy csoportazonosító számot.
10.	A PB-ből az utolsó karakter kivételével mindent törlök.
11.	A 3. lépésre ugrok.
12.	Leírom a PB tartalmával egyező csoportot.
13.	Kész.

4. táblázat

	Kibontás
1.	Induláskor minden byte (vagy bit) érték egy csoportazonosító számot kap.
2.	Beolvasok a file-ból egy csoportot.
3.	Kiírom a file-ba a csoport jelentését, és ezt A néven el is tárolom.
4.	Beolvasok a file-ból egy csoportot.
5.	Megállapítom a csoport első byteját (bit-jét). Ezt B néven eltárolom.
6.	A+B csoportazonosító számot kap.
7.	A 3. lépésre ugrok.

5. táblázat

	Egy csoport első byte-jának megállapítása
1.	Létezik már ez a csoport? Ha igen akkor a 4. lépésre ugrok.
2.	Az A-ban tárolt csoport 1. byteját visszaadom visszatérési értéknek.
3.	Kilépek az eljárásból.
4.	A megadott csoport 1. byteját visszaadva kilépek az eljárásból.

6. táblázat

Tömörítendő egységek	Csoportok száma	Csoportok jelzése	Felhasználás
byte	végtelen	bináris szám	szöveg/adatbázis-tömörítés
bit	végtelen	bináris szám	képtömörítés
byte	véges	jelzős csoportok	előtömörítés Huffman és aritmetikai kódoláshoz *

7. táblázat

* Ha előtömörítésre használjuk az LZW-t, akkor a tömörített csoportokat is úgy kell kezelni mint a byte-okat, és a megszámolásukat is az LZW tömörítéssel együtt tudjuk végezni. Az LZW+Huffman és az LZW+aritmetikai mindig hatékonyabb mint az LZW, vagy a Huffman vagy az aritmetikai tömörítés.

Ötletek az algoritmusokkal kapcsolatban

- A BYTERUN algoritmust együtt is használhatjuk a másik két algoritmussal, azok után meghívva tovább tömörítést érhetünk el.
- A BYTERUN algoritmust könnyen átírhatjuk úgy, hogy nem egyforma byte-okat, hanem olyan byte-okat keressen amikben legalább 4-5 bit azonos.
- Sok esetben ha programba építünk egy tömörítőt, akkor érdemes a lementett file-ban a nem használt területeket 0-val feltölteni, hiszen a memóriaszemét nem tömöríthető annyira, mint a 0-kal feltöltött terület.

A következő számban tehát az aritmetikai kódolást fogjuk ismertetni, viszont mivel az algoritmusnak komoly matematikai háttere van, ezért azt egy kicsit tudományosabban kell ismertetni. Egy évvel ezelőtt az aritmetikai kódolásra még azt mondták a matematikusok, hogy nem lehetséges olyan adatvesztés nélküli tömörítőt írni ami jobban tömörít, mint az aritmetikai kódolás, mivel az aritmetikai kódolás a file-t annak információtartalmára tömöríti. Ezért is érdemes megismerni.

Varjú Gergely

MULTIMÉDIA CENTER

ÚJDONSÁG

TURTLE BEACH

Monte Carlo 14.000,-
4-48kHz digitalizálás, 8 és 16 bites, stereo vagy mono, 64-szeres túlmintavételezés

Monterey 51.900,-
11-44kHz digitalizálás, 8 és 16 bites, stereo vagy mono, 64-szeres túlmintavételezés, digitális jel processzor Motorola DSP-56001, 4MB-ig bővíthető memória

Tropez 33.000,-
4-48kHz digitalizálás, 8 és 16 bites, stereo vagy mono, 64-szeres túlmintavételezés 16 biten, enhanced IDE interface, 12MB-ig bővíthető memória

Tahiti 39.900,-
11-44kHz digitalizálás, 8 és 16 bites, stereo vagy mono, 64-szeres túlmintavételezés, digitális jel processzor Motorola DSP-56001

Maui 24.900,-
Wave upgrade, 8MB-ig bővíthető memória

Wave for Windows 11.000,-
Professzionális hang editáló program effektekkel

CREATIVE

NAGYKERESKEDÉS

Sound Blaster 2.0	6.500,-
Sound Blaster PRO	10.000,-
Sound Blaster 16VE	12.200,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.100,-
Sound Blaster 16MCD ASP	20.400,-
Sound Blaster AWE32	31.900,-
SB CD-ROM Upgrade	20.100,-
OmniCD Kit	23.200,-
OmniCD 3x Kit	50.300,-
SB Discovery Pack	41.100,-
SB Game Blaster Pack	44.900,-
SB Multimedia Office Pack	76.800,-
SB DigitalEdge 3X Pack	92.800,-
SBS-38 aktív hangfal	2.900,-
SBS-300 aktív hangfal 10W	12.100,-

GRAVIS

Ultrasound	17.000,-
Ultrasound MAX	28.400,-
512kB bővítés US MAX-hoz	4.370,-

ÚJDONSÁG **TÖBB, MINT**

CD-ROM-ok ÓRIÁSI választékban 700 FÉLE

GAME, EDU, ADULT, MOVIE, GRAPH, SOUND, DESKTOP, CDI

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	68.607,-
386DX-40, SVGA	82.962,-
486SX-40, SVGA	91.212,-
486SX-40, SVGA LR	93.082,-

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill., 210MB HDD

486DX-40cx, SVGA	104.412,-
486DX-40cx, SVGA LR	106.282,-

mint a fenti, de VLB vezérlőkkel

486DX2-66c, SVGA LR	116.303,-
486DX2-66c, LR,NonInt	118.613,-

Diákoknak alapítványi támogatás

Az árak ÁFA nélküliek

Az árváltozás jogát fenntartjuk

ÉSZ KÉP

1065 Budapest, Lázár 10.
Tel.: 1313-502, 1313-503, 1313-504
Nyitva: Hétfőtől csütörtökig: 9-17-ig,
Pénteken: 9-15-ig

PIXEL in Action

1..., 2...., 3.... Nyomuláááááás!!!
Tudhatjátok, hogy a Pixelben mindig történik valami?
Micsodaaa, nem? Két rossz pont.
Na mindegy most előre szólok minden cyberpunknak, SK8-esnek, és egyebeknek!
Mi jut eszetekbe a decemberről! Disznótor? Na menjetek kapálni! KA-RÁ-CSO-NY buták!
És mit kap az ember karácsonykor a dáthán kívül?
Ajándékot. Jóvan!
Aki nálunk vásárolja Gravis Ultrasoundját illetve CD-ROM maghajtóját, az decemberben ajándék CD-lemezt kap. Aki együtt veszi a két cuccot, az két ingyen CD-t is szerválhat magának!
Egyébként egy csomó jó játékunk, meg mindenünk lesz az ünnepek előtt és alatt. Sz'al gyertek má, mer nagyon hiányoztok!
Asziszem már nem találkozunk (így hirdetésben), úgyhogy Kellemes Karácsonyt és Boldog Újévet kíván Mindenkinek a Pixel és szerény személyem Iggy Pop Jr.
Aszta la viszta Bébik!

Pixel Graphics Számítástechnikai Kft.
1055 Budapest, Balassi Bálint u. 9-11.
Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627

NESSIE Kft.
1145 Budapest. XIV.
Amerikai u. 33.



Tel: 163-6524
Tel/Fax: 252-3941

Gazdasági társaságok, egyéni vállalkozók
FIGYELEM!
Vállaljuk teljes körű könyvelését.

Számítógépes rendszerünkkel vállaljuk:
- főkönyvi- és folyószámla vezetését,
- adóbevallásának és éves beszámolóinak elkészítését,
- bérelszámolást, a kapcsolódó bevallások és feladások elvégzését.

Adótanácsadással segítjük az Önök legoptimálisabb gazdálkodását. Időben tájékoztatjuk az új alkalmazandó pénzügyi, számviteli és munkaügyi jogszabályokról.
Igényeik kielégítése nem csak a precíz számítógépes háttér, hanem kollégáink alapos felkészültsége és több éves gyakorlata is szolgál.

Könyvelési díj alapja a havi bruttó árbevételük
0-200 könyvelési tételig 2.5 %-a
201-400 könyvelési tételig 2 %-a
401 könyvelési tételtől 1.5 %-a

Bérszámfejtés:
10 főig 8.000,- Ft/hó
15 főig 12.000,- Ft/hó
(Minden 5 fő után + 4.000,- Ft/hó)

A fenti árak példaként szerepelnek, a könyvelési díjak kialakításánál a havi bruttó árbevétel és a könyvelési tételek arányát vesszük alapul.

Továbbá szolgáltatásaink közé tartozik a teljeskörű vámügyintézés, amely az alábbiakat foglalja magába:

Vámkezelés
Vámtanácsadás
Hatóság előtti képviselet
Engedélyeztetési eljárások ügyintézése

Újdonság!

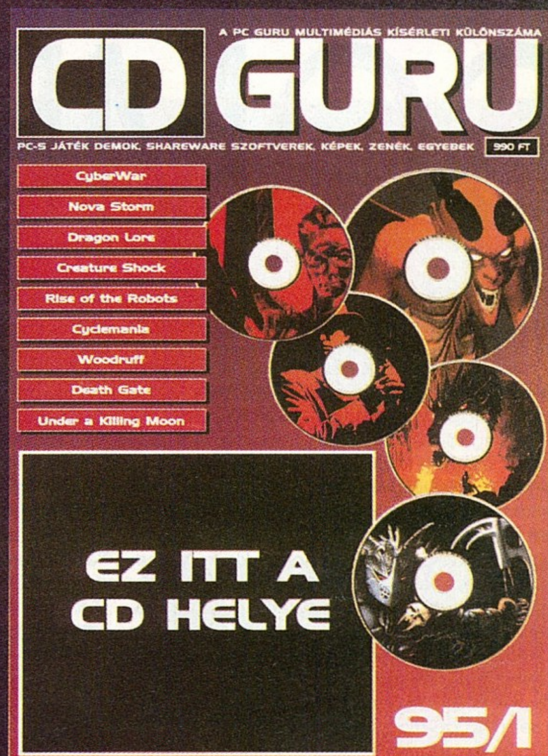
Megjelent a PC GURU CD-ROM-os különkiadása, a CD GURU!

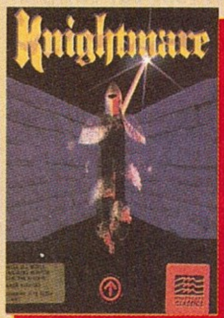
A CD-n újdonságok, játszható játékdemok, képek, DOOM pályák és még rengeteg más érdekesség található.

Az újságot és természetesen a CD-t kizárólag megrendelés útján, illetve a kijelölt budapesti szakboltokban lehet beszerezni 990 Ft-os egységáron!

A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU 1399 • Budapest, Pf. 701/765

A korlátozott példányszám miatt a megrendeléseket a beküldés sorrendjében teljesítjük!





Knightmara



Operation Combat



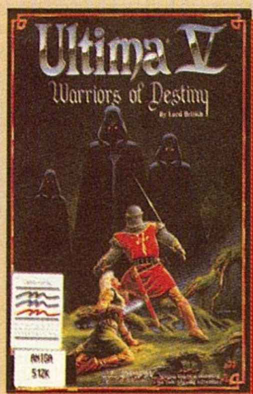
R-Type II



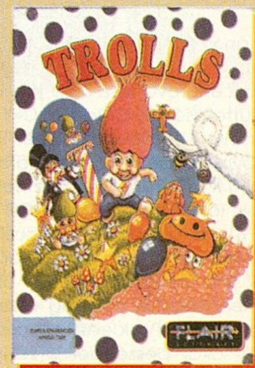
Populous II



Transartica



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok karácsonyra!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

COMPUTER '94

1994 októberében idén is megrendezésre került Kölnben a Computer '94 elnevezésű kiállítás és vásár, melyre - a Compfair-től még kissé zúgó fejjel - kicsiny GURU stáb is indult. A kiállítást ebben az évben is erős hírverés előzte meg (már ami a német szaklapokat illeti), ami nem is csoda, hiszen az angliai bemutatóktól eltekintve a Computer '94 számít a kontinens egyik legrangosabb show-jának. Helyileg Kölnben a vásárközpontban került megrendezésre, az egyik központi épület két nagytermében, melyet dugig megtöltöttek a kiállítók. Ők nagy vonalakban három részre oszthatók: kereskedelmi cégek (ők a nagy többség, hardver és szoftver téren egyaránt), játékfejlesztők (vagy az eredeti német cég, vagy a egy németországi leányvállalat), hardverfejlesztők (főleg Amiga vonalon, turbókártyák és különböző videókártyák gyártói, de azért a PC platform sem marad magára).

A kissé kalandos út után (ha valaki az osztrák-német határ közelében defektet kap, az autóklub helyett nyugodtan hívja a GURU szerkesztőségét, s mi készséggel adjuk meg annak a benzinkútnak a helyét, ahol egy barátságos teuton úriember ki fogja cserélni a belsőt. Német nyelvtudás biztos siker, nekünk sajnos nem sok volt. A sztrádán a büféssel vigyázni kell, se az angolt, se a franciát nem beszéli, az irodalmi magyarról még nem is hallott. Ennyit a Hitch Hiker's Guide to Germany-ról, szép hosszú zárójel ünnepélyesen bezárva) átkapuztuk magunkat az információn, megkaptuk Presse feliratú kártyáinkat, s belevetettük magunkat a vásár forgatagába. Mit is láttunk ott:

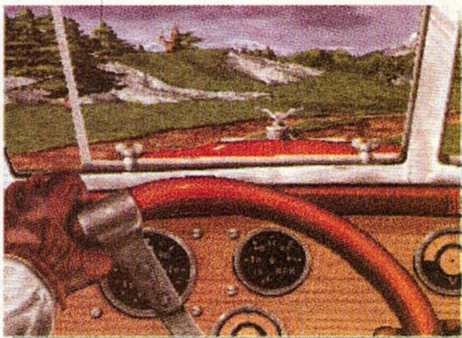


Kezdjük talán a Creative Labs 3DO Blaster nevű termékével, mely egy PC-ben felhasználható 3DO kártya. Lehetővé teszi 3DO játékok és alkalmazások futtatását a Creative CR 563-as CD-ROM olvasóval és Sound Blaster kompatibilis hangkártyával rendelkezők számára. A kártya valamelyik ISA bővítőhelyre illeszthető, s tartalmaz többek között egy 32 bites RISC processzort és egy DSP-t is, a többi szükséges custom chippel együtt. A kártya Windows kompatibilis és a 3DO programok is a Windows egy-egy alkalmazásaként jelennek meg. A csomag része egy 3DO pad is, valamint a VoiceAssist beszédfelismerő szoftver, így akár beszéddel is irányíthatjuk az adott 3DO alkalmazást.

Az amerikai otthonú gigász, az Electronic Arts németországi részlege is kint volt, s a név nagyságához méltó pavilont állított fel, ahol teljes erővel nyomultak játékújdonságaikkal. Ezeket a játékújdonságokat azért illik idézőjelbe tenni, hiszen az ECTS-en a nagyja puskaport már minden cég ellövöldözte. A Computer '94 egyébként sem olyan mértékben játékorientált, hogy a számítógépes szórakoztató ipar óriásainak érdemes lenne nagy felhajtást csapni körülötte. Persze jelen vannak, de az EA is csak a már ismert 1994/95-ös katalógusát osztogatta, amely több nyelven írja le a már megjelent és még megjelenésre váró EA szoftvereket.



A német Blue Byte is jelen volt, a nekik dolgozó kisebb szoftverfejlesztő csoportokkal együtt. Ezek egyike a Max Design, melyet jó okom van kiemelni a sorból, ugyanis sikerült meglepniük. A standhoz közeledve egy meglepően jó szimulátoron akadt ugyanis meg a szemem, amely nem tévedés, egy alap A1200-on futott. Ez magában egy olyan ritkaság, hogy érdemes volt közelebbről is szemügyre venni. A játék az Oldtimer nevet viseli, s a várható megjelenése 1994 vége 1995 eleje. A játék, mint a címe alapján sejthető, az öreg autók világába enged bepillantást, úgy egészen pontosan 1886 és 1929 közé. A CD ROM verzióra nem felejtették el feltenni az animációk mellé korabeli filmek részleteit is. Akit nem csak a történelem és az üzlet érdekel, az megmérkőzhet korabeli autókkal egy textúra ráfeszítéses technikával készült szimulátorban is. Az Oldtimer a következő verziókban jelenik meg: AMIGA 1200, 4000, CD[32] (256 színű verzió), AMIGA 500 és MS-DOS CD-ROM.

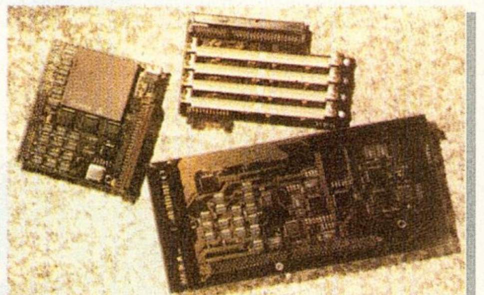


A kiállításon jelen volt a Videocomp, a Scala németországi forgalmazója is, újdonságként magával hozva a Scala Multimedia 400-as változatát. Új wipe-ok, új lehetőségek a szöveg, a hang és a képek területén, új karakterkészletek és egy nagy adag új EX segíti a Scala-val dolgozók életét az MM400-ban.



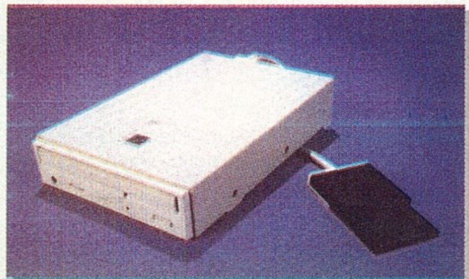
Amigán hiánypótlónak számít az IrseeSoft terméke, a Picture Manager is. Aki Amigán professzionális szinten képfeldolgozással foglalkozik, annak hamar megtelik egypár CD képekkel, amelyek nagy részéről hamar elfelejti, hogy mit is ábrázol. A baj akkor jön, ha valamilyen témában gyorsan elő akarja keresni a kívánt alkotást. Ebben segít ez az új képnyilvántartó szoftver, amelyhez minimum OS2.04, 2 MB RAM és vagy egy EGS grafikus kártya, vagy AGA chipset szükséges. Szintén az IrseeSoft terméke a TurboPrint és a Pelican Press.

A Soft-Logik PageStream sorozatának legújabb, 3.0-s tagja is kint volt a kiállításon, szintén a németországi forgalmazó standján. A program, amelyet a Soft-Logik a legjobb DTP-s programnak szán, immáron a negyedik, 3.0d változatnál tart, az eredeti megjelenése óta ugyanis írd és mondd 4 nagyobb hibajavító patch jelent meg hozzá! (December végéig megjelenik a 3.0e változat is.) Kölnben a szebbik arcát mutatta, ugyanis egy gigászi monitoron, valamilyen erőgépen futott.



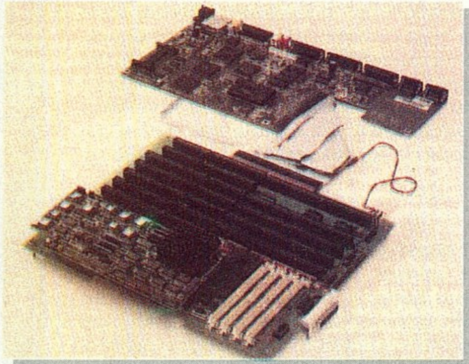
Ha már erőgépekről beszélünk, meg kell említeni az A4000-hez kifejlesztett CyberStorm turbókártyát is, mely vagy egy felhergelt 40-est, vagy a Motorola 60-as processzorainak valamelyikét tartalmazza. A 60-as változatra folyamatosan vették fel az előjegyzéseket. Az A1200 szinte összes

turbókártya gyártója jelen volt, az M-Tec-től a Blizzardig. A sláger egyébként a Blizzard 68030-as turbókártyájának 50 MHz-es változata volt, mely rendkívül kedvező, 500 márkás árával tűnt ki. (Az ár természetesen a meztelen alapkiépítésre vonatkozik, no FPU, no RAM.)



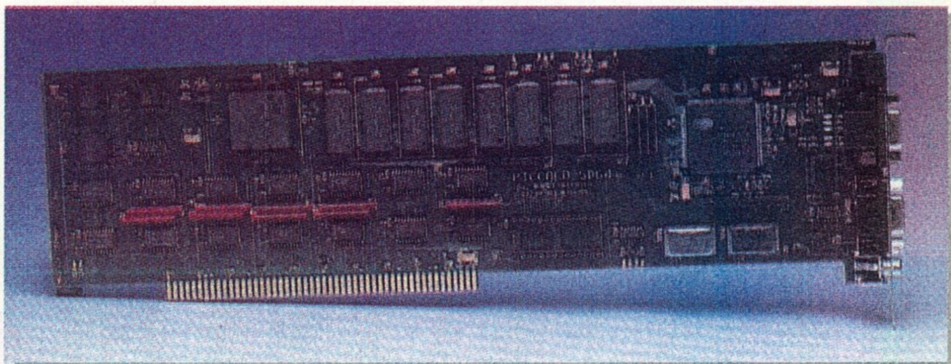
A másik kurrens cikk a szintén Amiga 1200-hoz megjelent Overdrive CD-ROM olvasó volt, mely Kölnben is nagy sikerrel debütált. Ezek után egy darab nagy kérdőjel a Commodore hasonló termékének sorsa, mely ráadásul az alsó bővítő portot foglalja el, megakadályozva további kártyák használatát.

Kisebb érdeklődés kísérte ugyan, de az emberek kíváncsian nézték a C64-hez bemutatott Flash 8 elnevezésű turbókártyát. A kártya 256 kbyte vagy 1 Mbyte Ramot tartalmazhat, s egy 16 bites 65816-os CPU található benne, mely a 6510-es utasításkészletét hardver emuláción keresztül ismeri. A kártyára fejlesztenek ún. natív módban írt játékokat is, melyek már kihasználják az izmosabb CPU lehetőségeit. További kiegészítőként kapható a HD 64 kártya, mely a fentihez csatlakoztatva lehetővé teszi 1 Centronics nyomtató, 2 RS232-es egység, 2 darab drive és 2 AT buszos merevlemez használatát. A bővítésekről remélhetőleg a következő számban részletesen is be tudunk számolni.



További Amiga újdonság volt a torony ház, melyről ha jól látjuk, a Commodore ismételten csak lemarad. Két cég is árult torony házakat az összes Amiga típushoz, melyek további bővítési lehetőséget jelentenek például egy Amiga 1200-as számára. A házhoz kapható egy panel, melyet az alsó bővítőportra kapcsolva Zorro bővítőhelyek és SIMM tokok állnak rendelkezésünkre.

Az Ingenierbüro Helfrich egy egész sor újdonsággal jelentkezett a videófelhasználók számára. Bemutatták Piccolo nevű grafikus kártyájuk két új verzióját. A "sima" Piccolo rövid jellemzői: Zorro II/III buszinterfész, mely III-as busz esetén automatikusan 32 bites átvitelre kapcsol, 1 vagy 2 Mbyte



video RAM, a felbontás 320×200-tól 1280×1024-ig szabadon programozható, 32 bites blitter több mint 30 Mbyte/sec másolási sebességgel stb... A szoftverháttér: EGS True Color RTG, Workbench emuláció, TVPaint Junior, Diashow program, loader/saver az ADPro-hoz. A kártya 32 bites verziója is megjelent, Piccolo-SD64 néven. Itt a maximális felbontás 1600×1280, s a kártyán elhelyezhető memória legnagyobb változatban 4 Mbyte lehet. A blitter 64 bites, természetesen gyorsabb mint a kistestvérben. A szoftvertámogatás megegyezik a 32 bites változatéval, így arról most külön nem beszélünk.

A PeggyPlus MPEG dekóder kártya szintén az ő termékük, amelyből csak Zorro II-es verzió létezik. A felbontás PAL rendszereken 352×288, s a kártya tartalmaz egy beépített Genlock-ot is, melynek segítségével keverhető az Amiga és a dekódolt MPEG folyam képe. A kártyához opcionálisan kapcsolható egy video modul, melyen kompozit és Y/C kimenet is található. A képkimenet egyébként analóg RGB. Az Amiga és a 16 bites CD hangot egy Audiomultiplexer keveri össze. A kártyához adott PeggyMPEG device teljesen kompatibilis a CD[32] MPEG device-val, így biztosítva a szoftvertámogatást. A vásárló kap még egy videomagnó stílusú kezelő panelt is. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a kiállított 4000-en működő szoftvert a cikk írója pár másodpercen belül el tudta gurítani. A Scala EX modul szintén a kártyához jár.

A negyedik újdonság a VideoCruncher nevet kapta, mely egy 24 bites valós idejű video digitalizáló. PAL módban másodpercenként 25 kép digitalizálására képes, maximálisan 768×576 felbontásban. A bemenet 2 kompozit és 2 Y/C fogadására alkalmas csatlakozó. A kártya munkáját segíti egy JPEG koprocesszor, mely egy 24 bit színmélységű, A4 méretű 300 dpi-s képet (kb. 25 MB) négy másodperc alatt tömörít le. A kompresszió mértéke állítható, egészen a veszteségmentes módig. Piccolo grafikus kártyával rendelkezők kép a képben rendszert is alkalmazhatnak. A video kimenet segítségével folyamatosan ellenőrizhetjük a tömörítés minőségét.





Még egy további információra térnék ki, mely nem tartozik szorosan a kiállításhoz. Reméltük, hogy a kiállításon akad valaki, aki biztató információval tud szolgálni a Commodore jövőjével kapcsolatban. Nos, nem lettünk okosabbak. Mint az ebből a rövid ismertetőből is látható, az Amiga tulajdonosok nem szűkölködtek a megvásárolható újdonságokban, ebből azonban nem szabad messzemenő következtetéseket levonni. Ez lehet jele a folyamatos virágzásnak, melyhez hozzájárul a karácsony közeledte, vagy lehet a hanyatlás biztos előjelzője is, amikor minden cég kétségbeesve próbálja piacra dobni megkezdett termékeit, még a teljes csőd előtt. Reméljük az előbbi az igaz... A Commodore jelenlegi helyzetéről a pillanatnyilag legfrissebb info (1994. 12. 08.) az IRC-n nemrég lezajlott CEI konferenciából tudható meg. A konferencián, melyen rekordszámú résztvevő jelent meg (~450), sok biztató dolgot tudhattunk meg, ám a tények a következők: két cég, a Commodore UK és a CEI is 99%-ig biztos, hogy az övé lesz a Commodore maradványa, s folytatni fogják a fejlesztéseket. Mire ez a szám megjelenik, a Computer Karácsonynak már vége, reméljük ott esetleg frissebb és biztatóbb infókkal is tudunk szolgálni.



Prunoki

MIRACLE ON 34TH STREET

CSODA NEW YORKBAN

A történet bizonyos Kriss Kringle, a magát valódinak tartó áruházi Télapó felbukkanásával kezdődik, aki hamarosan fejtetőre állítja a hitetlenkedő kislány, Susan Walker életét. Amikor Kriss-t bíróság elé citálják, hogy bizonyítsa be: valóban ő az igazi Mikulás, Susan - és körülötte mindenki - ráébred a szeretet, a hűség, a család fontosságának valódi értelmére - és arra, hogy még manapság is szüksége van valamire az embernek, amiben hihet. A hatéves Susan Walker szerepét játszó ifjú színészpalánta kiválasztása időigényes feladat volt, de kiváló eredményt hozott. John Hughes és munkatársai országos tehetségkutatást végeztek, amelyen több mint 1000 gyerekszínészt hallgattak meg. Miután látták Mara Wilsont játszani a Mrs Doubtfire című filmben, Robin Williams legkisebb lányának szerepében rájöttek, hogy megtalálták az ideális lányt Susan szerepére. A Csoda New Yorkban kellemes kikapcsolódást ígér minden mozilátogatónak, mely természetesen mélyebb tartalmat is hordoz magában, melyet nem árt így az ünnepek előtt (és után) megfogadnunk.



Nyerhetsz, ha **1995. január 20**-ig beküldöd a helyes válaszokat a GURU címére (1399 Budapest, Pf. 701/765 - Filmrovat).

1.) A Télapó szerint mikor repülnek a rénszarvasok?
2.) John Hughes rendezte a Reszkessetek betörők I-II-t?
3.) Bryan Dedford a védő vagy az ügyész neve a filmben?

A helyes választ beküldők között ajándékokat sorsolunk ki az **Intercom** jóvoltából.



A rendőrakadémia Moszkvában

A rendőrakadémia sorozat egy újabb darabbal egészült ki nemrégiben. A jól ismert csapat ezúttal a kies orosz fővárosban igyekszik megkönnyíteni a szervezett bűnözés elleni harcot folytató orosz rendőrség munkáját. Persze most sincs könnyű dolga a társaságnak, annál is inkább, mert Lassard parancsnok rögtön a küldetés elején egy kicsit mellékútra téved, így maguknak kell megoldani a korántsem könnyű feladatokat. Humor, kacagás és rengeteg gag színesíti a filmet, de el kell árulnunk, hogy nem az igazi már a rendőrakadémia, legalábbis a híressé vált előző részek fényében. Kissé már erőltetettnek tűnik a dolog, jobb lenne inkább egy új környezetbe helyezni az egyébként nagyon jól alakító színészeket.



Szabadnapos baba

Blinkék kilenc hónapos kisbabája elunja a mami gügyögését, a papi buta játékait, és elhatározza, hogy felfedezi a világnak azt a részét, amelyet a felnőttek a járóka gonosz rácsaival elrekesztettek előle. A világnak ez a része pedig - amely csak úgy hemzseg a csodálatosnál csodálatosabb játékszerektől - nem más mint New York. Az pedig már hab a tortán, hogy Blinkék - egész véletlenül - nemcsak hogy egyszerűen gazdagok, de irritálóan azok, s ezért rövid időn belül egy hatbalkezes rablótrió is a szökevény kisbaba után veti magát. A Blink-baba története végletekig fokozza mindazon hatáselemeket, melyek naggyá tették John Hughes előző filmjeit.

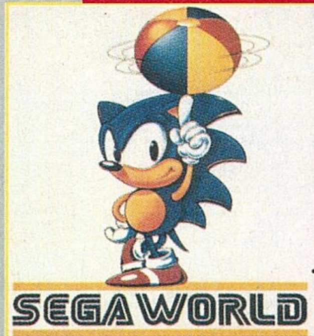


Specialista

A Nő (Sharon Stone) húsz éve, kislányként egy szekrényből végignézte, hogy a miami alvilág emberei lemészárolják a családját. Azóta csak a bosszúnak él. A Férfi (Sylvester Stallone) az állam szolgálatában kamatoztatta különleges képességeit, míg el nem árulták. A harc megedzette, személyazonossága ismeretlen, csak a túlélésnek él. A Nő végre elérkezettnek látja az időt, hogy bosszút álljon szerettei gyilkosain, de tudja, egyedül képtelen bármit is tenni a bűnöző klánnal szemben. Társat keres hát, olyasvalakit, aki nem kérdez, nem akar megérteni semmit, egy olyan embert, aki tulajdonképpen nem is létezik. A Férfi kezdetben nem akarja vállalni az utolsó küldetést, de nyomozni kezd a Nő indítékai iránt. Amit megtud, felkavarja és feltüzeli, tovább nem habozhat.

NOVOTRADE 2C Kft.

2C Kft.
Novotrade



SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II.	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft

Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők







Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD³² + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10560 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9784 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2VL (AMI)	12880 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	10992 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	INTEL	19992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	13840 Ft
	AMD	19192 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	14120 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	21680 Ft
	AMD	23120 Ft
	INTEL	23760 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	30320 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	58800 Ft
586 Pentium 60/66/90 MHz		49840,62880,75440 Ft

Monitorok

14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	23520 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR)	25992 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR,NI)	28480 Ft
15" SVGA color Daewoo (1280×1024,LR,NI,DIG)	37992 Ft
17" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	89600 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1160 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2120 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2920 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM	4320 Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM	6992 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA	9992 Ft
Tseng ET4000P VGA 1 MB, PCI	15680 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11552 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15360 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	592 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1432/3992/13600 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	32992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	63992 Ft
210/ 270/ 420 MB hard disk	18160,19160,21992 Ft
520/ 1400/ 2200 MB hard disk	26640,111992,139992 Ft

Creative Labs termékek

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	5992,10240,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16880,35360 Ft
Hangfalak	1344,2800,11760 Ft

Egyéb termékek:

Gravis Ultra Sound/ GUS Max	19600,29600 Ft
Processzor hűtőborda + ventillátor	660 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13440,18040 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24400 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	260 MB	420 MB	210 MB	260 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	57.056	58.056	60.888	71.888	72.888	75.720	80.368	94.528
A386DX-40 MHz	128 k c	4 MB RAM	68.880	69.880	72.712	83.712	84.712	87.544	92.192	106.352
C486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	60.120	61.120	63.952	74.952	75.952	78.784	83.432	97.592
U486SX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	75.672	76.672	79.504	90.504	91.504	94.336	98.984	113.144
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	80.392	81.392	84.224	95.224	96.224	99.056	103.704	117.864
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	81.712	82.712	85.544	96.544	97.544	100.376	105.024	119.184
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	82.432	83.432	86.264	97.264	98.264	101.069	105.744	119.904
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	92.072	93.072	95.904	106.904	107.904	110.736	115.384	129.544
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	98.632	99.632	102.464	113.464	114.464	117.296	121.944	136.104
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	128.136	129.136	131.968	142.968	143.968	146.800	151.448	165.608
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	163.176	164.176	167.008	178.008	179.008	181.840	186.448	200.648

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:30 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel
23.920 Ft

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!

Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban. Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén, 1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvéttel. Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon. Kapható november végétől a Valhalla Páholy könyvesbolthálózatában, az 576Kbyte boltjaiban, valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban kapható program ára most csak: **999 Ft.**

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80
Polaroid Centrum



Bevezető

Sötét van. A kamera végigpásztázik a halkan suttogó közönségen, feszült csend... Egyszer csak felgyúlnak a fények, a jól ismert szignál felcsendül, s máris megjelenik a színen a konferanszié.

- Hölgyeim és Uraim, tisztelt Publikum! Kezdődjék hát a show! A műsor mai házigazdája ismét a mindenki által szeretett Lord Chaos lesz, tapsoljuk meg! *(taps)*.

- Köszönöm! Köszönöm! *(taps)* Ismét önökkel, ugyanitt (éljenzés), már kezdtek hiányozni! *(taps)* Köszönöm! Remélem, ma is kellemes kikapcsolódásban lesz részük ...*(ováció)* - hangozna így bekonferálás, ha most műsort vezetnék, de sajnos nem fog. Egyébként sziasztok! Egyenesen a Computer Karácsonyról jövök a friss anyaggal, amit nektek hozott a Télapó. Mellesleg hogy vagyok, hogy vagyok? Köszönöm, egészségesen, üdén, frissen (khm..). Na, ennek örülök!! Akkor lássuk, mit lehet csemegézni a mostani oldalakon:

Nemrég volt a proTOS'94 nevezetű csodálatos Atari kiállítás, melyen (természetesen) stábunk is jelen volt, ez lenne igazán a főfogás. Aztán itt van a lekvárosbödön is (GEM-View) melynek most nézünk igazán a legaljára Greg jóvoltából. Lesz még a szokásos nyúzos rovat is. Na, ennyit röviden a tartalomról, aki máris információéhes, az ne várjon, már tálalva!

Volna itt egy kellemetlen kötelességem, miszerint az Atari Oldalak át fog alakulni, de lehet, hogy megszűnik. Hogy miért? Szóval történt egy-két úgymond negatív kihatású... jó, jó, mondjuk ki kereken: galád dolog, ami rendesen keresztbe tett nékünk, s most a Sors kezében vagyunk *(miért, eddig nem ott voltatok? - Sors)*. De sebaj, senki se veszítse el a kétségbeesését, majd csak történik valami bíztató, Káosz keze rajtatok!

Végezetül minden nyájas olvasójának kíván kellemetes ünnepeket a GURU ataris stábja nevében Lord Chaos (reméli, hogy lesz a fa alatt egy-egy Falcon vagy egy Jaguár)!

...egyébként Poseidon bá' közbeszólt, hogy ez nem a Hócipő, nem eléggé számítástechnikus a mondanivalóm, kívánságára lefordítom anyanyelvre:

0xfff8, 0xec56, 0xdead, 0x6d6f, ...

HÍREK

Helló mindenkinek!

Ezúttal a Hírek rovat inkább a Jaguárra helyezi a hangsúlyt, mivel most nagyon sok minden történt a Jaguárral kapcsolatban, de azt hiszem, ezt ellensúlyozza Lord Chaos ProTOS beszámolója.



• Az utóbbi időben az ígéretekkel összhangban felgyorsult a játékok kiadásának üteme, az elmúlt számban már írtam, hogy megjelent az Alien vs Predator, azóta négy játék is megjelent: a DOOM, a Dragon: The Bruce Lee Story, a Chequered Flag és a Club Drive.



• Amint az várható volt, az Alien vs. Predator és a DOOM Jaguár átirata zajos sikert aratott. (Három héten belül a Jaguár tulajdonosok fele megvette az AvP-t és hasonló siker könyvelhető a DOOM-mal is). Az elmúlt hónapban végre volt alkalmunk személyesen is kipróbálni a Jaguár játékokat és nagyon tetszettek!



• Most hadd szóljak néhány szó a nemrég megjelent JagDOOM-ról: Sega 32-X verzióval ellentétben az iD saját maga fejlesztette, és az iD véleménye szerint ez a DOOM legjobban sikerült verziója. További különbség, hogy a JagDOOM két játékossal is játszható, 65.000 színű grafikával rendelkezik, ehhez az átirathoz új szinteket készítettek, így összesen 24 szintből áll a játék, ráadásként a már JagDOOM a már megjelent DOOM I és DOOM II keveréke. Korábban is írtunk már erről, de csak most adhatunk hírt arról, hogy végre megjelenik a Kasumi Ninja. A Kasumi Ninja egy szokásos karate játék Jaguár kivitelben, újítás, hogy ebben a játékban fokozatonként állítható a brutalitás szintje, (mármint hogy mennyre legyen véres a játék) mindenki kiválaszthatja neki megfelelőt, ezenkívül van egy opció, amivel a kisgyerekek elől letilthatók a véresebb fokozatok. Meglepő, hogy erre most kellett rájönnie valakinek.



• A közeljövőben várható a következő játékok az Iron Soldier, a Val D'Isere Skiing and Snowboarding, a Bubsy, a Zool 2 és a Kasumi Ninja.

• Karácsonyra várható még a Flashback cartridge-on és nem sokkal utána a Cannon Fodder.



• Szintén előkészületben van egy Virtua Fighter klón, a Fight for Life, amely címzenéjének megírásához Joe Vitale-t, az Eagles együttes (most alakultak újra) kérték fel.

• A következő játékok fejlesztését kezdték el a közelmúltban: Primal Rage, Charles Barkley Basketball, Brett Hull Hockey, Jack Nicklaus Cybergolf és a Defender 2000.

• Az AvP alkotói tagjai jelenleg a Highlander-en(CD), a HoverStrike-on, ill. a VLM-en dolgoznak.

• A hírekkel ellentétben a Mortal Kombat I-II-t nem írják át Atarira.
• A karácsonyi vásárra az Államokban limitált példányszámban kiadják a Jaguár CD-t 149$-os áron, teljeskörű forgalmazás januárban várható.
• Bizonyos pletykák szerint hamarosan csökkentik a Jaguár árát.



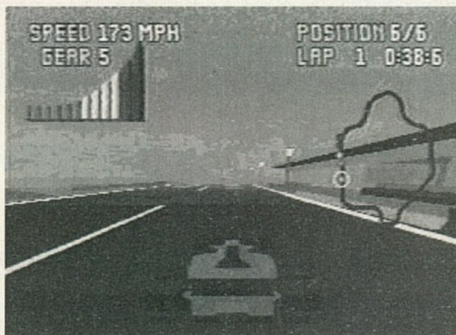
• Szintén pletykák szólnak egy MILAN fedőnevű projectről, ami állítólag egy Jaguár chipsetet tartalmazó számítógépet, a Falcon030 lehetséges utódját takarja. Ennyit egyelőre a Jaguár körüli hírekről.

• Az előző számban beharangoztuk az Obsession nevű, ST-n és Falconon futó flipper. A demó verzió azóta megjött, meglátott és meggyőzött. Ilyen jó flippert régen láttam, kivéve persze a Starballt, ami szintén ST-n és Falconon fut és megkapta a minden idők legjobb Shareware játéka címet.



• Az Atari és a C-Lab véglegesítette a szerződést a Falcon030 licenszéről.
• Falcon030-ra elkészült egy új játék, a Towers II, amely hasonló technikával dolgozik, mint a DOOM, de azzal ellentétben ez egy színvonalas RPG.

• A proTOS-on is bemutatásra került az APEX Media, ami a Chroma Studio 24 továbbfejlesztése.
• A Chromát sajnos jogi problémák miatt nem adják ki, a szerzők viszont nem adták fel és a fejlesztés meghozta a gyümölcsét. Az APEX Media egy effektdús TrueColor



(16, illetve 24 bites) grafikájú, digitalizáló és animátor.

Memphisto

proTOS '94

Europas grösste Computer-Fachmesse rund und dem Atari

Mennyeiek kegye hozzátok, atarisok!

Mostan pedig szárnyas hírnökötök egy olyan kiállításról számol be, mely mind a kínálat, mind a színvonal, mind a látogatottság szempontjából messze meghaladta az előzőeket elűzve a dekadencia rémképét. Úgy látszik, az európai ataris élet centruma, a német piac túlélte a válságot és újra talajt érez a talpa alatt, melyet az anyacég kivonulása a számítógépes piacról okozott. Az eddig hiányzó, a TT-knél erősebb, de vele kompatibilis, az aktuális teljesítmény- és egyéb igényeknek megfelelő gépek megjelenése kitöltötte azt az űrt, melyet az Atari nem volt képes egymaga, sújtva a mikroszámítógépes piac erőteljes megváltozásának következményei által. A kedvező jelek meglátszanak az ataris szoftvercégeken, melyek jelentős hányada áttért a multiplatformos fejlesztésre biztosítva életbenmaradásukat, az eddig hiányolt szoftverek igényes sora jelent meg (pl. NeoN).

Végül engedtessék meg néhány paraméter a show-ról: kis területen napi több, mint 5000 látogató, nagy nevek, mint pld. DMC, Steinberg, HiSoft stb. Ennyi bevezetés után lássuk, pontosabban olvassuk a kiállítást!

A helyszín nincs messze Bonntól, annak régiójához tartozik, és Hennef-nek hívják. Ez csak annyit jelentett, hogy mi, azaz bátor atarisok csekély 13-14 órás üdítő kocsikázás túlélése után azonnal a helyszínen teremhettünk. Az első észrevételünk az volt hogy egy kitartóbb tolakodás után már láthattuk is, mi van az adott pavilonban, azaz az embertömeg adott négyzetméterre eső sűrűsége közelített a higanyéhoz, mindenki megmozgathatta elrozsdásodott kar- és arcizmait *(tömegsport - Lord Schwarzenegger)*. Megérkezésünk után azonnal rávetettük magunkat a standokra, kiéhezettek voltunk az újdonságokra, melyek az óvatlan látogatók nyakába dőltek.

Először egy hatméteres PD-asztal mellett kötöttünk ki, ezen annyi lemez volt, hogy csak na! Nem is álltunk meg egyenként átnézni, akkor egy nap alatt sem végeztünk volna velük, irány tovább. kis tekergés (mit tekergés(!?), nyomakodás, furakodás és egyéb tömegközlekedési járműveken megszokottak!) után a Team Computer standja következett, mely csak úgy roskadozott a finomabbnál finomabb "falatoktól" *(NeoN(!!) - Lord Chaos)*. Na innen már lehetett hallani a nagy nyüzsgésben az Alien vs Predator jellegzetes hörgéseit, sipításait, irány a Jaguár stand! Itt aztán volt nagy kupac ember, többségének a fején egy Jag-baseball sapka, néhányan frissen megvásárolt Jaguárral vagy AvP-vel a hóna alatt. Akik kitartóbbak voltak *(hát persze, hogy mi is! - Lord Patience)* és bírták a gyűrődést hosszabb ideig, azok megcsodálhatták még két még meg nem jelent játék, az Iron Soldier és a Bruce Lee Story *(már piacon! - Memphisto)* bemutatóját. Többek közt ekkor nyílt akkorára a szám, hogy a tömegben jelen levő fogorvos kinézetű gyanús alakok értekezni kezdtek fogazatom állapotáról.

A stand maga egy sarok stílusosan, gyönyörűen berendezett hely volt. Középen egy Jag, mögötte egy nagy, színes megjelenítő (értsd: tévé - Lord Grétsy), két oldalról nagy hangfalakkal közrefogva, a falakon Jag + játékposzterek, promók (sapka, póló), az asztalon Jag játékok. A narrátor maga személyesen Tyrem *(yeaahhhh - The Respectables)* volt. Néhány katarzishullám után nehezen, de továbbindultunk távolabbi célpontok felé. érintve az OverScan/Compo standját, ahol éppen az Apex Media nevezetű animátor bemutatója folyt, elhaladva a Steinberg szokásosan kiváló Cubase AUDIO sequencereit kiállító pavilonja mellett rátaláltunk a DMC Calamus-standjára. Kíváncsiak voltunk rájuk, mivel régebben hírlett, hogy kiszállnak az Atari piacról (végülis maradtak, az NT-s verzióval sokat sz**tak). A látottak igen meggyőzőek voltak, az ataris verziók egy kivétellel mind Eagle-ken futott (TT klón, a

Medusa vetélytársa) MagiC grafikus felületen (új multitasking desktop Atarikra!), volt ott néhány PC is a Windows NT-s verzióval. Csodák csodájára egy Macintosh is volt rajta egy Calamus-szal, pedig köztudott, nincs Mac-re megírva. A rejtély kulcsát a MagiC Mac-es verziójánál, a MagiC Mac-nél kell keresni, mely természetesen ily módon emulálja az Atarit. Miután kicsodálkoztuk magunkat, irány tovább. Elhaladva egy olyan stand mellett, ahol a Lynx is 60 DM-be került, érintve az Independent *(demós & stb. kft - Lord Chaos)* és a CRP DynaCadd standját végre megtaláltuk az egyik már befutott TT klón, a Medusa leledzési helyét. Ezt a pillanatot már nagyon vártam, hiszen a tavaszi CeBIT-en már volt szerencsém szemezni vele, most végre kipróbálhattam. Mivel én egy kétkedő *(álnok, kétszínű, anyátlan, kétes - Mr. Rosszakaró)* alak vagyok, kemény próbáknak vetettem alá, pl. hányszor képes kirakni a Control Panel ablakját adott idő alatt, és ehhez hasonló brutalitások... 1024×768 16bit TrueColor felbontás alatt a Mandelbrot-halmaz számolási ideje legalább egy i486 DX66-os NeXTStep (no more Windows!) alatt futó társának az idejével, ez pedig eléggé meggyőző! Ahhh, Medusahhh!

Ezután még meglátogattunk egy-két standot, máris elment a nap, mi meg haza...

Summázva röviden az egészet gyakorlatilag egy nap alatt nem tudtunk sem betelni vele, sem végignézni nem lehetett, hiszen eme rövid(?) leírásban nem is említettem az ST/Falcon torony-/rack(!!)házakat, az FDI-nál kétszer többet tudó, de feleannyiba kerülő digitális ki-/bemenetet, a TT/Falconhoz csatlakoztatható NFS-t, Novell-t stb.-t is tudó SCSI Ethernet kártyákat, melyekkel masináinkat akár X-Windows terminálokként is használhatunk, az Eagle-t, mely nagy ellenfele a Medusának, és hírlik, hogy készül bele a Falcon kártya is, az újabban megjelent ataris CD-ket (legalább 7 újat láttunk), melyekből kettőn csak(!) több, mint 1000 Calamushoz használható clipart-ok és 500-nál több CNF font is található, természetesen az STE-seknek külön CD jelent meg demókkal, játékokkal stb., az Atari Inside nevű magazin-t, mely a kiállítás előtt nem sokkal jelent meg... Meg aztán volt ott vásárfia is *("Gib DOS keine chance/Ne adj esélyt az AIDS... izé, a DOS-nak!" feliratú pólók és mousepad-ok - Lord Ohne DOS)* meg műsor is (tűznyelés és fújás), egyszóval ez egy igazi kiállítás és vásár volt, ezt látni kellett!!

Lord Chaos

GEM-View

6. rész

Íme, itt az utolsó epizód egy billentyű kiosztással, melynek segítségével mindenki gyorsabban és hatékonyabban tudja elérni a program opcióit.

A pull- vagy drop-down menüknél:	
About GEM-View	Ctrl+V
Load Image...	Ctrl+O
Load Type...	Shift+Ctrl+O
Identify...	Ctrl+I
Control Image...	Ctrl+N
Iconify...	Alt+I
Open icon...	Alt+O
Clean up...	Alt+C
Quit	Ctrl+Q
Break	Ctrl+B
Open Log-Window	Ctrl+L
Open Tool-Box	Alt+B
Cycle Window	Ctrl+W
Close Window	Ctrl+U
Resort Windows	Ctrl+R
Close Windows	Ctrl+X
Icon GEM-View	Ctrl+C
Open GEM-View	Ctrl+A
Load Config	Alt+Y
Save Config	Alt+Z
Globals...	Ctrl+G
Preseting...	Ctrl+F
Saving Dflt...	Ctrl+D
Graphic mode...	Ctrl+J
Install path...	Ctrl+Z
Alert Boxes	Shift+Ctrl+Z
External	Ctrl+E
Small Windows	Ctrl+S
Color Reset	Ctrl+T
Auto Iconify	Ctrl+Y
Fehér keret	F1
Szürke keret	F2
Fekete keret	F3
8 pt	F4
9 pt	F5
10 pt	F6
Break	F9
Break	F10

És legvégül, néhány szót még a legfrissebb verzió (V3.08) változásairól:
Jó pár load, save és print modul javításon esett át, az újak közül említésre méltó az InShape Image, a Mac Start Screen és egy jobb TIFF Image betöltő.
Még sok külső dithering modullal, és egy-két hasznos opcióval is bővült a GEM-View. A File menüben két új menüponttal találkozhatunk: a Slideshow-val (képek nézegetése beállítható időtartammal) és a Summary-vel (sok kép egy nagyra való rápakolása). Eddig hiányzott egy olyan Break utasítás, ami a progi futása közben bármely folyamatot megszakít. Ez most már az F9 és F10 gombokkal érhető el (azt ne kérdezzétek miért van kettő!).

Nos, ennyi lett volna a GEM-View teljes leírása! A kenGURU legyen veletek!

Greg

Nyitott ablaknál:	
Fullscreen	Esc
Iconify	Alt+I
Reload	Alt+Q
Half	Alt+-
Double	Alt++
Original	Alt+.
Global	Alt+G
Raster	Alt+R
->TrueColor	Alt+T
Invert	Alt+V
Rotate -90°	Alt+N
Rotate +90°	Alt+M
Bright -5%	Alt+(
Bright +5%	Alt+)
Save	Alt+S
Print	Alt+P
Modul	Alt+Z
Send xAcc	Alt+X
Take Colors	Alt+K
Color Map	Alt+A
Color Scale	Alt+L
Floyd-St.	Alt+Y
JJN-Dither	Alt+J
Stucki	Alt+U
Halftone	Alt+E
Orderdither	Alt+D
-> HexDump	Alt+H
-> ASCII-Text	Alt+A
Window-Fit	Esc
Prev Page	Alt+P
Next Page	Alt+N
Smaller	Alt+-
Greater	Alt++
Standard	Alt+O
Font Select	Alt+F
Prev Tree	Alt+-
Next Tree	Alt++
First Tree	Alt+.



Assembly programozás

E hónapban úgy döntöttem, nem fogjuk tovább darabolni a témát, s leközlünk egy teljes forráslistát, mely bemutatja egy ablak megnyitását, s felrakja az összes létező GadTools gadget-et. Tekintettel a lista méreteire, én nem szaporítom tovább a szót, a magyarázat a következő számban lesz. Ha valakinek bármi kérdése van, az nyugodtan postázzon a *hegyvari@vax.jozsef.kando.hu* e-mail címre, csak a subject sorba írja be, hogy Amiga assembly.

Prunoki

```
;===============
               incdir   include:
               include  "intuition/intuition.i"
               include  "libraries/gadtools.i"
               incdir   include:lvo3.0/
               include  exec_lib.i
               include  intuition_lib.i
               include  gadtools_lib.i
;===============
s              move.l   4.w,a6
               lea      BASE(pc),a5
               move.l   sp,InitSP(a5)
               lea      IntuiName(a5),a1
               moveq    #0,d0
               jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
               move.l   d0,IntuiBase(a5)
               beq.w    NoInt
               lea      GadName(a5),a1
               moveq    #0,d0
               jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
               move.l   d0,GadBase(a5)
               beq.w    NoGadTools

               move.l   IntuiBase(a5),a6
               sub.l    a0,a0
               jsr      _LVOLockPubScreen(a6)
               move.l   d0,PubScreenLock(a5)
               jsr      _LVOWBenchToFront(a6)

               bsr      GadgetSetup

               move.l   GadPTR(a5),WindowGadgets(a5)
               sub.l    a0,a0
               lea      WindowTags(a5),a1
               jsr      _LVOOpenWindowTagList(a6)
               move.l   d0,WindowP(a5)
               beq      WindowExit
               move.l   d0,a0
               sub.l    a1,a1
               move.l   GadBase(a5),a6
               jsr      _LVOGT_RefreshWindow(a6)
               move.l   IntuiBase(a5),a6
               move.l   WindowP(a5),a0
               lea      WindowTitle(a5),a1
               lea      ScreenTitle(a5),a2
               jsr      _LVOSetWindowTitles(a6)
;===============
GetMsg         move.l   GadBase(a5),a6
               move.l   WindowP(a5),a0
               move.l   wd_UserPort(a0),a4
               move.l   a4,a0
               jsr      _LVOGT_GetIMsg(a6)
               tst.l    d0
               bne.s    GotMsg
               move.l   a4,a0
               move.l   4.w,a6
               jsr      _LVOWaitPort(a6)
               bra.s    GetMsg

GotMsg         move.l   d0,a1
               move.l   im_Class(a1),d7
               move.l   im_IAddress(a1),d6
               move.l   im_Code(a1),d5
               jsr      _LVOGT_ReplyIMsg(a6)

               moveq    #(_IDEnd-_IDCMP)/4-1,d0
               move.l   d7,d4
.c0            move.l   d4,d7
               and.l    _IDCMP(a5,d0.w*4),d7
               dbne     d0,.c0
               beq.s    Alert
               pea      GetMsg(pc)
               move.w   OffTabl(a5,d0.w*2),d0
               jmp      RBASE(pc,d0.w)
;===============
RBASE          OFFSET   0

GadgetUp       move.l   d6,a0
               move.l   gg_UserData(a0),a1
               jmp      (a1)

ShutDown       bra      RealShutDown

               ENDOFF
;===============
RealShutDownmove.l      InitSP(a5),sp
               move.l   IntuiBase(a5),a6
               move.l   WindowP(a5),a0
               jsr      _LVOCloseWindow(a6)
WindowExit move.l       IntuiBase(a5),a6
               jsr      _LVOWBenchToBack(a6)
               bsr      FreeGadgets
               move.l   GadBase(a5),a1
               move.l   4.w,a6
               jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
NoGadTools     move.l   IntuiBase(a5),a1
               move.l   4.w,a6
               jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
NoInt          rts

Alert          lea      AlertString(a5),a0
AlertA0        move.l   IntuiBase(a5),a6
               moveq    #RECOVERY_ALERT,d0
               moveq    #30,d1
               jsr      _LVODisplayAlert(a6)
               bra      RealShutDown

Beep           move.l   PubScreenLock(a5),a0
               move.l   IntuiBase(a5),a6
               jmp      _LVODisplayBeep(a6)

CheckBox       swap     d5
               move.b   d5,OnOff
               move.w   gg_GadgetID(a0),GhostID(a5)
               bra      Ghost

String
Integer        rts

ListView       nop
               rts
Cycle          rts

MxProg         rts

Scroll         move.l   GadBase(a5),a6
               moveq    #NUMNUM,d0
               clr.w    d5
               swap     d5
               ext.l    d5
               move.l   d5,Number
               lea      GadgetPTR(pc),a0
               move.l   (a0,d0.w*8),a0
               move.l   WindowP(a5),a1
               sub.l    a2,a2
               lea      NumChangeTag(pc),a3
               jmp      _LVOGT_SetGadgetAttrsA(a6)
;===============
GadgetSetup    move.l   a6,-(sp)
               move.l   GadBase(a5),a6
               lea      FirstGadget(pc),a4
               move.l   PubScreenLock(a5),a0
               sub.l    a1,a1
               jsr      _LVOGetVisualInfoA(a6)
               move.l   d0,VisualInfo(a5)
               lea      GadPTR(a5),a0
               jsr      _LVOCreateContext(a6)
               lea      GadgetPTR(pc),a0
               clr.w    -(sp)
               move.l   a0,-(sp)
               move.l   d0,-(sp)

NextGadget     move.l   a4,a0
               lea      _NewGadget(pc),a1
               move.l   a1,a3
               moveq    #gng_SIZEOF,d0
               move.l   4.w,a6
               jsr      _LVOCopyMem(a6)
               move.l   GadBase(a5),a6
               move.l   gng_TextAttr(a3),a2
               move.l   #FontAttr,gng_TextAttr(a3)
               move.l   gng_VisualInfo(a3),d7
               move.l   VisualInfo(a5),
                                    gng_VisualInfo(a3)
               moveq    #0,d0
               move.w   gng_GadgetID(a3),d0
               move.w   8(sp),gng_GadgetID(a3)
               addq.w   #1,8(sp)
               move.l   (sp),a0
               move.l   a3,a1
               jsr      _LVOCreateGadgetA(a6)
               lea      GadgetAlert(a5),a0
               move.l   4(sp),a1
               move.l   d0,(a1)+
               move.l   d7,(a1)
               addq.l   #8,4(sp)
               move.l   d0,(sp)
               beq.w    AlertA0

               add.w    #gng_SIZEOF,a4
               tst.l    (a4)
               bne.s    NextGadget
               add.l    #10,sp
               move.l   (sp)+,a6
               rts

FreeGadgets    move.l   a6,-(sp)
               move.l   GadBase(a5),a6
               lea      GadPTR(a5),a0
               jsr      _LVOFreeGadgets(a6)
               move.l   VisualInfo(a5),a0
               jsr      _LVOFreeVisualInfo(a6)
               move.l   (sp)+,a6
               rts
;===============
Ghost          move.l   GadBase(a5),a6
               lea      GadgetPTR(pc),a4
               move.w   GhostID(a5),d0
               move.l   4(a4,d0.w*8),d7
               moveq    #31,d6

gh0            btst     d6,d7
               beq.s    NoExclude
               move.l   (a4,d6.w*8),a0
               move.l   WindowP(a5),a1
               sub.l    a2,a2
               lea      DisableTag(pc),a3
               jsr      _LVOGT_SetGadgetAttrsA(a6)

NoExclude      dbf      d6,gh0
               rts
;===============
BASE           OFFSET   0
               EVEN

 _IDCMP        dc.l     IDCMP_CLOSEWINDOW,
                  IDCMP_GADGETUP,SCROLLERIDCMP,MXIDCMP
 _IDEnd
OffTabl        dc.w     ShutDown,GadgetUp,GadgetUp,
                                             GadgetUp

IntuiName      dc.b     "intuition.library",0
GadName        dc.b     "gadtools.library",0
WindowTitle    dc.b     "OwnWindow",0
ScreenTitle    dc.b     "OwnTitle",0

               EVEN
AlertString    dc.w     120
               dc.b     17,"Unknown IDCMP message!
                         Prepare for ShutDown...",0,0
               EVEN
GadgetAlert    dc.w     120
               dc.b     17,"Error occured during Gadget
                         creation! ShutDown...",0,0

               EVEN
WindowTags   dc.l       WA_Left,50
               dc.l     WA_Top,50
               dc.l     WA_Width,350
               dc.l     WA_Height,150
               dc.l     WA_MinWidth,350
               dc.l     WA_MinHeight,150
               dc.l     WA_MaxWidth,-1
               dc.l     WA_MaxHeight,-1
               dc.l     WA_Flags,WFLG_SIZEGADGET +
WFLG_DRAGBAR + WFLG_DEPTHGADGET + WFLG_ACTIVATE +
  WFLG_NOCAREREFRESH + WFLG_CLOSEGADGET
               dc.l     WA_IDCMP,IDCMP_CLOSEWINDOW !
                         IDCMP_GADGETUP!MXIDCMP
               dc.l     WA_Gadgets
WindowGadgets dc.l      0
               dc.l     TAG_END
GadBase        dc.l     0
IntuiBase      dc.l     0
IntuiClass     dc.l     0
WindowP        dc.l     0
InitSP         dc.l     0
PubScreenLock dc.l      0
VisualInfo     dc.l     0
GadPTR         dc.l     0
Context        dc.l     0
GhostID        dc.w     0
               ENDOFF
;===============
FontAttr       dc.l     FontName
               dc.w     8
               dc.b     0,$41
FontName       dc.b     "topaz.font",0

               EVEN
 _NewGadget    blk.b    gng_SIZEOF,0

               EVEN
FirstGadget dc.w        10,20,$28,20
               dc.l     FGadgetText
               dc.l     FirstTags
               dc.w     BUTTON_KIND
               dc.l     PLACETEXT_IN
               dc.l     0
               dc.l     Beep
CheckGadget dc.w        10,50,0,0
               dc.l     CheckBoxText
               dc.l     FirstTags
               dc.w     CHECKBOX_KIND
               dc.l     PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     %1000001
               dc.l     CheckBox
CYCLENUM       =2
CycleGadget dc.w        10,70,80,14
               dc.l     CycleText
               dc.l     CycleTags
               dc.w     CYCLE_KIND
               dc.l     PLACETEXT_BELOW
               dc.l     0
               dc.l     Cycle
StrGadget      dc.w     10,100,50,14
               dc.l     StrText
               dc.l     StrTags
               dc.w     STRING_KIND
               dc.l     PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     0
               dc.l     String
IntGadget      dc.w     10,128,50,14
               dc.l     IntText
               dc.l     IntTags
               dc.w     INTEGER_KIND
               dc.l     PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     0
               dc.l     Integer
ListGadget     dc.w     120,20,100,50
               dc.l     ListText
               dc.l     ListTags
               dc.w     LISTVIEW_KIND
               dc.l     PLACETEXT_BELOW
               dc.l     0
               dc.l     ListView
MXNUM          =6
MxGadget       dc.w     125,80,60,50
               dc.l     0
               dc.l     MxTags
               dc.w     MX_KIND
               dc.l     PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     0
               dc.l     MxProg
ScrollGadget dc.w       230,25,20,40
               dc.l     ScrollText
               dc.l     ScrollTags
               dc.w     SCROLLER_KIND
               dc.l     PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     0
               dc.l     Scroll
NUMNUM         =8
ReadNum        dc.w     235,70,28,14
               dc.l     NumText
               dc.l     NumTags
               dc.w     NUMBER_KIND
               dc.l     PLACETEXT_BELOW
               dc.l     0
               dc.l     0
GStructEnd     dc.l     0;Gadgetlist terminating NULL
GadgetPTR      blk.l    (GStructEnd-FirstGadget)/$1e,0
               blk.l    (GStructEnd-FirstGadget)/$1e,0
;===============
CycleTags      dc.l     GTCY_Labels,Labels
FirstTags      dc.l     TAG_END
StrTags        dc.l     GTST_MaxChars,5
               dc.l     TAG_END
IntTags        dc.l     GTIN_MaxChars,3
               dc.l     GTIN_Number,34
               dc.l     TAG_END
ListTags       dc.l     GTLV_Labels,StartNode
               dc.l     GTLV_ShowSelected,0
               dc.l     TAG_END
MxTags         dc.l     GTMX_Labels,ButtonLabels
               dc.l     GTMX_TitlePlace,PLACETEXT_RIGHT
               dc.l     TAG_END
DisableTag     dc.l     GA_Disabled
               dc.w     0
               dc.b     0
OnOff          dc.b     0
               dc.l     TAG_END
ScrollTags     dc.l     GTSC_Total,50
               dc.l     PGA_Freedom,LORIENT_VERT
               dc.l     TAG_END
NumTags        dc.l     GTNM_Border,1
               dc.l     TAG_END
NumChangeTag dc.l       GTNM_Number
Number         dc.l     0
               dc.l     TAG_END
;===============
StartNode      dc.l     Node1
EndNode        dc.l     0
               dc.l     Node3
Node1          dc.l     Node2
               dc.l     StartNode
               dc.w     0
               dc.l     ListText1
Node2          dc.l     Node3
               dc.l     Node1
               dc.w     0
               dc.l     ListText2
Node3          dc.l     EndNode
               dc.l     Node2
               dc.w     0
               dc.l     ListText3
ListText1      dc.b     "A",0
ListText2      dc.b     "B",0
ListText3      dc.b     "C",0
;===============
               EVEN
Labels         dc.l     Egy
               dc.l     Ketto
               dc.l     0
Egy            dc.b     "Egy",0
Ketto          dc.b     "Ketto",0
               EVEN
ButtonLabels dc.l       Button1
               dc.l     Button2
               dc.l     Button3
               dc.l     Button4
               dc.l     0
Button1        dc.b     "Button1",0
Button2        dc.b     "Button2",0
Button3        dc.b     "Button3",0
Button4        dc.b     "Button4",0
FGadgetText dc.b        "Beep",0
CheckBoxText dc.b       "BeepOff",0
CycleText      dc.b     "Example",0
StrText        dc.b     "String",0
IntText        dc.b     "Integer",0
ListText       dc.b     "Listview",0
ScrollText     dc.b     "Scroller",0
NumText        dc.b     "ScrollNum",0
;===============
```

A fuzzy logika alapjai

fuzzy:
1.) borzas, göndör, bolyhos, rojtos
2.) homályos, életlen
3.) spicces, pityókás

A fenti definíciót találhatja a kedves érdeklődő, aki a fuzzy logika kifejezést hallva érdeklődve fellapozza közepes méretű angol-magyar szótárát és megkeresi benne a fuzzy szót. Az azonban már egyáltalán nem biztos, hogy a definíció ismeretében már okosabbá válik, ugyanis feltételezhetően sok más angol szakkifejezéssel együtt a fuzzy logic kapcsolatnak sincs hivatalos magyarítása. A lehetséges jelentések közül még a homályos, életlen áll a legközelebb a témához, persze egy nagy idézőjelben, hiszen milyen logika az, amelyik homályos?

A mai számítógépek működése döntő többségben az ún. Boolean logikán alapszik, melynek nagyrészt elektronikai okai vannak. Ez a logika az 1-en és a 0-án kívül nem ismer más állapotot, minden változó vagy igaz vagy hamis, más lehetőség nincs. A fuzzy logika ebből a körből lép ki, s megpróbálja megfoghatóvá tenni a "részben igaz" fogalmát.

A módszert Dr. Lotfi Zadeh publikálta elsőként, aki szerint a fuzzy elmélet nem kezelendő különálló elméletként, inkább azt mondja meg, hogyan térhetünk át egy diszkrét rendszerből a folyamatos formába.

A klasszikus elméletben, egy S halmaz U részhalmaza kifejezhető azon hozzárendelés segítségével, mely az S halmaz elemeihez a (0,1) halmaz elemeit rendeli hozzá.

```
U: S--> (0,1)
```

A hozzárendelést kifejezhetjük rendezett számpárok készletével, melyből pontosan egy darab tartozik S minden eleméhez. A számpár első eleme megegyezik az S halmaz egy elemével, a második pedig 1 vagy 0. Az 1 azt jelenti, hogy a számpár első eleme tagja a részhalmaznak, a 0 pedig azt, hogy nem. Az "x eleme U-nak" állítás igazságának eldöntésekor megkeressük azt a számpárt, melynek első eleme x, majd a második értéktől függően mondjuk, hogy az állítás hamis vagy igaz.

Egy fuzzy részhalmaz hasonlóképpen rendezett számpárokkal definiálható, ahol az első tag egyenlő az S halmaz azon elemével, melyhez a számpárt rendeljük, a második pedig a (0,1) intervallum eleme. Ezek egy kapcsolatot definiálnak az S halmaz és a (0,1) intervallum elemei között. A 0 teljes kívül állóságot jelent, az 1 pedig teljes tartozást, a közbenső értékek pedig azt jelzik, hogy az adott elem milyen mértékben tagja az S halmaznak.

Az S halmazra úgy hivatkozunk, mint az F fuzzy részhalmaz univerzumára. A hozzárendelést gyakran az F elemfüggvényének nevezzük. Az állítást, miszerint x tagja F-nek, azon számpár második eleme dönti el, melynek első eleme x, s ez mutatja, hogy az állítás milyen mértékben igaz. A gyakorlatban az elemfüggvény és a fuzzy részhalmaz kifejezéseket gyakran felcserélve használják.

Ez persze sokaknak csak egy adag matematikai halandzsa, ezért lássunk egy példát:

Vegyük példának az embereket és a magasságot. Ebben az esetben az S halmaz egyenlő az emberek halmazával, a "magasság" nevű fuzzy részhalmaz pedig válaszoljon arra a kérdésre, hogy x ember mennyire magas. Az univerzumunk minden tagjához hozzárendelünk egy számot, mely mutatja, hogy milyen mértékben eleme a "magasság" fuzzy részhalmaznak. Ennek legegyszerűbb módja például a következő elemfüggvény, melynek független változója az egyes emberek magassága.

```
tall(x) = (0, ha x magassága kisebb, mint 100 cm
          (magasság-100cm)/100, ha 100cm < magasság < 200cm
          1, ha x magassága nagyobb, mint 200 cm)
```

Ezek szerint az olyan állítások igazságtartalma, mint pl. Pista magas, a tall(x) függvény segítségével eldönthető.

A gyakorlatban az elemfüggvény csak ritkán ilyen egyszerű, s az sem biztos, hogy a függvény egyváltozós. Elképzelhető például olyan magasság függvény, mely számításba akarja venni az emberek életkorát is. Ebben az esetben számítható pl. a "x a korához képest magas" állítás igaz volta is. Ez a definíció teljesen "legális", és fuzzy kapcsolatnak hívják. Az elemfüggvénynek lehet még ennél több független változója is, sőt, az is lehetséges, hogy az elemek több különböző univerzumból származnak.

Most, hogy tudjuk az olyan állításokat számítani, mint pl. az X alacsony, felvetődik a probléma, hogy mit kezdjünk a következővel:
X alacsony ÉS Y magas VAGY ($\overline{Z}$ átlagos termetű)

A fuzzy logika általános logikai műveletei a következők:

```
X̄ = 1 - X
X ÉS Y = min (X, Y)
X VAGY Y = max (X, Y)
```

A kutatók közül páran az ÉS és a VAGY műveletekre új definíciókat találtak, de a negálás művelet minden jel szerint biztonságban van.

Figyeljük meg, hogy az elemek helyébe a klasszikus 0-kat és 1-ket írva visszakapjuk a Boolean logika igazságtábláit. Ezt hívjuk a bővítés elvének, mely szerint a Boolean logika klasszikus elemei a fuzzy műveletekből meghatározhatók, ha a fuzzy elemeket az (1,0) hal-

mazra korlátozzuk. Ez a tény is mutatja, hogy a fuzzy valójában a klasszikus elmélet kiterjesztése, s minden klasszikus elmélet a fuzzy része, s a kettő közt nincs ellentmondás.

A fuzzy logikát közvetlenül elég kevés helyen használják. A Sony Palmtop használ egy fuzzy logikán alapuló döntési fát alkalmazó algoritmust karakterek felismerésére. A fuzzy logika döntően, ún. fuzzy expert systemekben (továbbiakban FES) kerül felhasználásra.

A FES egy olyan rendszer, mely fuzzy elemfüggvények és szabályok rendszerét használja Boolean logika helyett arra, hogy megállapítson valamit egy adatról. A szabályok általában a következő formában jelennek meg:

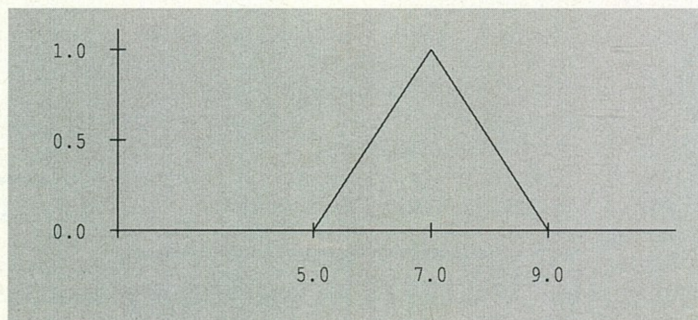
ha x alacsony és y magas, akkor z=közepes

ahol x és y bemenő paraméterek, z egy kimenő eredmény, az alacsony egy elemfüggvény x-re definiálva, a magas ugyanez, csak y-ra, a közepes pedig z-re. Az előzmény meghatározza, hogy a szabály milyen mértékben érvényes, míg az eredmény egy vagy több kimenő változóhoz hozzárendel egy elemfüggvényt. A FES-ben található szabályok összességét a szabályok bázisának nevezzük.

A mai napig, a fuzzy logika legfőbb felhasználási területe ilyen FES-eken belül van. A FES-ek pedig a következő ágakban használatosak:
- *Lineáris és nemlineáris szabályozások*
- *Alakfelismerés*
- *Pénzügyi rendszerek*
- *Adatfeldolgozás*

Az FES-eken kívül vannak ún. Fuzzy State Machine-ok is (FSM). Ezekben az elemfüggvény értékeit a gép állapotaihoz rendelik hozzá, az állapotok közti átmeneteket valamilyen módon súlyozzák, majd az eredményen alkalmazzák valamelyik ún. kompozíciós szabályt, így kiszámolva a gép következő állapotát. Ezek ismertetése azonban bőven meghaladja a GURU kereteit, így itt nem foglalkozunk velük.

Néha hallhatunk fuzzy számokról is. Ezek valójában a valós számegyenesen "ülnek", s az 1-es értéknél van a csúcsuk, mely a teljes hozzátartozást jelzi. Az elemfüggvény növekszik a csúcs felé, s csökken attól távolodva. Ezek egy tipikus esete a háromszög alakú fuzzy szám.



Az ábrán látható fuzzy szám értéke például 7.

Trapéz alakú függvények szintén használatosak, a Gauss féle valószínűségi eloszláshoz hasonlító exponenciális függvényekkel együtt.

A fuzzy készletet és logikát úgy kell kezelni, mint a bizonytalanság kifejezésére kifejlesztett matematikai eszközt. A bizonytalanság létfontosságú eleme a valós, létező rendszereknek. Ha én például egy végtelenül pontos helyen szeretném leparkoltatni a kocsimat, nem sikerülne, mindig be kell vezetnem egy bizonyos mértékű toleranciát. A tolerancia kezeléséhez egyszerűbb esetekben nem szükséges ilyen bonyolult logik használata, ám több bizonytalan változó esetén már nem ilyen könnyen kézben tartható a dolog.

A fuzzy számokat gyakran összetévesztik a valószínűségekkel, vagy a fuzzy logikát kezelik úgy, mint egy új módszert a valószínűségek kezelésére. Ez azonban nem így van. Valószínűségek esetén minimum követelmény az additivitás, azaz a valószínűségek összegének vagy a valószínűségi eloszlás függvény integráljának egyet kell adni.

Ez általában nem igaz az elemfüggvény eredményeire. Bár az elemfüggvény értékeit meg lehet határozni valószínűségi függvényekkel is, vannak olyan módszerek is, melyeknek semmi közük a valószínűségszámításhoz. Jelentős különbség van a valószínűség és az elemfüggvény értéke között a következő okból is: egy állítás vagy igaz, vagy nem, de egyszerre nem lehet mindkettő. A valószínűség mondja meg az esélyét annak, hogy valamelyik esemény bekövetkezik. Az elemfüggvény értéke mondja meg, hogy egy változó milyen mértékben tartozik egy adott osztályhoz, de nincs két lehetséges állapot, nincs két lehetséges végállapot.

Emiatt elég sok kutató hevesen elhatárolta magát a valószínűségtől. Eközben sokan elfelejtettek egy fontos dolgot: minden valószínűségi eloszlás egy fuzzy készlet, egy elemfüggvény. Ahogy a fuzzy tartalmazza a Boolean algebrát, ugyanúgy tartalmazza a valószínűségszámítást is.

Valójában, matematikai nézőpontból a fuzzy halmazok és a valószínűség mind egy nagy általános információelmélet részét képezik, a véletlen halmazokkal, a Demster-Shafer bizonyítási elmélettel, fuzzy mértékekkel stb. együtt. Továbbá beszélhetünk még fuzzy véletlen eseményekről, véletlen fuzzy eseményekről stb.

Nos, nagyjából ennyit volt érdemes figyelemfelkeltő szándékkal írni a fuzzy logika néven ismert csodabogárról. Majd a jövő eldönti, hogy mennyire kerül át a mindennapos technikába, egyelőre csak az írásban felsorolt meglehetősen szűk területeken használják. Akit a téma bővebben érdekel, az bőven talál róla anyagokat az Interneten.

Prunoki

Forrás:
Mark Kantrowitz, Erik Horstkotte, and Cliff Joslyn: "Answers to Frequently Asked Questions about Fuzzy Logic and Fuzzy Expert Systems"

Ray Tracing

Hi!

Ahogy kitekintek a jégvirágos kis ablakomon, s kint a frissen hullott hóban a télapó lába nyoma tűnik fel, eszembe jut, hogy közeleg a karácsony. Aztán hirtelen magamhoz térek a bóbiskolásból, rámköszönt a rideg valóság. Se hó, se mikulás, csak a számítógép, amin neki kell fogni az idei év utolsó Imagine rovatának.

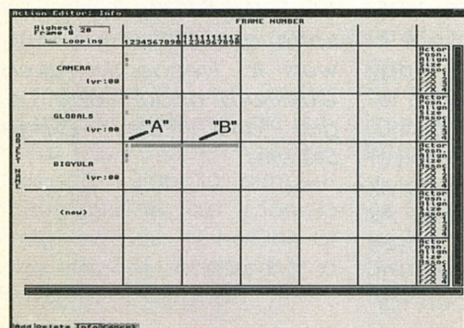
Nosza.

Az év végi nyomott hangulatomban (mindig ilyen, de most ez az indok) semmi értelmes nem jut eszembe, ezért úgy döntöttem, néhány kérdésre válaszolok.

Nr.1. Nem ölhetek meg senkit, ezért ne is kérd. Bocs eltévesztettem, ez Dzsini szövege az Aladdinból, nem ezt akartam.

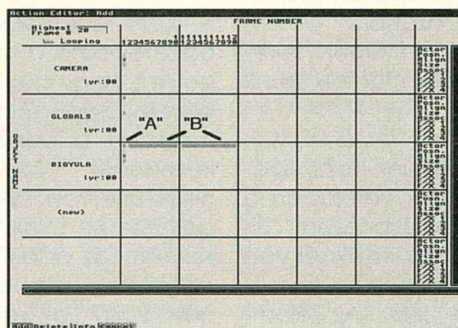
Szóval első kérdés, hogyan lehet kevés memóriával készíteni olyan képeket, amelyeken sok tárgy látszik?

Egyszerűen sehogy. Bonyolultabban azért van rá megoldás. Az előteret és a hátteret ha szét lehet bontani, már fél siker. Először elkészítjük a kép hátterét, majd ezt a képet Backdrop Picture-ként felhasználva rendereljük le az előtér tárgyait. Megoldás az is, ha az előteret fekete háttérrel készítjük el, majd pl. ADPro-val rámásoljuk a háttérre, fekete átlátszóság mellett, de így elveszítjük azt a lehetőséget, hogy a program a háttérhez antialiasingolja az előteret. Persze akármelyiket választjuk ez csak fél megoldás, például az árnyékolás bizonyos korlátokba ütközik.

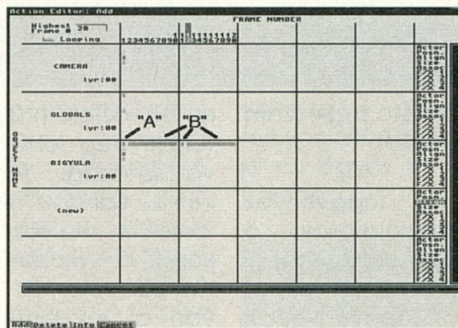


A módszer animációnál is alkalmazható, ekkor a háttérképeket szekvenciaként kell megadni.

Következő kérdés, miért van az, hogy csontváz-animációnál a tárgy nem úgy hajtja végre a deformációkat, mint ahogy azt a csontok megadják, holott a végállapotok stimmelnek?



Tipikus hiba, amely az Imagine bónjainak természetéből ered. A program a csontvázat csak a Detail editorban használja, ott is csak a tárgy alakjának elkészítéséhez. A későbbiek során az egyes statek között egyszerű morfózis megy végbe, tehát ezt a folyamatot már nem a csontok vezérlik. Erről meggyőződhetsz, ha a csontvázas mozgások elkészítése után törlöd a csontvázat a tárgyból, az akkor is megtartja a definiált alakokat.

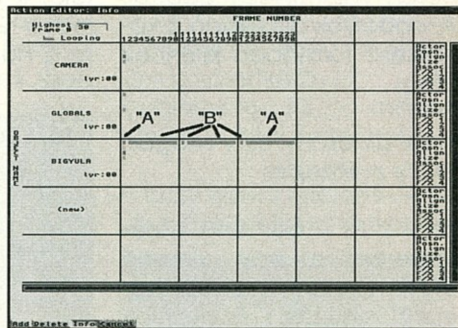


A hiba tehát abból adódik, hogy a morfózis során az egyes pontok a nekik megfelelő végállapotok között egyenes vonalon mozognak. A megoldás, hogy több köztes állapotot kell definiálni és a tárgyat ezek közbeiktatásával alakítani.

A fent leírt jelenség nem fordul elő inverz kinematikánál, mivel ott az összekötő tengelyeket a mozgás során figyelembe veszi a program.

A bónok használatával szorosan összefüggenek a state-ek. Ezek használatával a közelmúltban kissé meggyűlt a bajom, a tapasztalataimat most megosztom veletek.

A state-ek használata úgy általában gondolom egyértelmű. Létrehozni azokat a Detailban lehet, felhasználni pedig az Actionban. Addig nincs is semmi baj, míg a state anim folyamatos mozgást definiál, a problémák akkor jelentkeznek, ha egy állapotot ki kell tartani. Nézzünk erre egy konkrét példát. A képen egy 20 kockás, egy szereplős animáció actionja látható. A tárgy, amelyet state-ek segítségével animálunk a bigyula nevet viseli. A színészi feladat a következő:



1. képkocka, színész megjelenik "A" állapotban
2-10 képkocka, a tárgy átalakul "B" állapotba
11-20 képkocka, a tárgy változatlanul "B" állapotban marad.

A feladat az első kép szerinti forgatókönyvvel nem oldható meg, mivel az átalakulás a 20. kockában fog befejeződni. Meg kell tehát szakítani az actor felsorolójelet. A második képen ez látható, az átalakulás már a 10. képhez érve végbemegy, majd a 11-20. kockákban a "B" állapotból alakítjuk a tárgyat "B" állapotba. A művelet elméletileg helyes, a program dokumentációja is ezt adja meg, gyakorlatilag azonban az eredmény nem a vártnak megfelelően fog alakulni. Az első tíz kocka az elképzelésnek megfelelő lesz, de a 11-20 kockák között a B-B átalakulás, ami gyakorlatilag nem

átalakulás, furcsa jelenségeket produkál, a tárgy nem kívánatos mozgást fog végezni, össze-vissza alakokat vesz fel. Ez a bolondozása a 20. kockára megszűnik, ott újból rendes alakot mutat a tárgy.

Próbálkozhatunk azzal is, hogy a 11-20 kockák közötti actor info jelben nem adunk meg state nevet, azaz nem alakítjuk tovább a tárgyat, de az eredmény változatlan, a tárgy ekkor is saját feje szerint cselekszik.
Akkor nem is lehet megvalósítani az elképzelt animációt? De, meg lehet. Szerencsére van egy áthidaló megoldás, ennek a beállítása látható a harmadik Action editor képen. Miután a 10. képkockában befejeződött az átalakulás a "B" állapotba, tenni kell egy egyetlen frames actor info jelet, amelyben új kiindulási állapotként kell definiálni a "B" state-et, majd innen folytatni a színész beállítását, szintén a "B" állapottal.

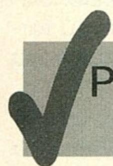
Hasonló a helyzet akkor is, ha a tárgynak a megjelenése után nem kell azonnal állapotváltozást végrehajtania. Ebben az esetben is kell egy kiindulási jel, amely egy képkocka hosszú, ellenkező esetben a program nem tudja eldönteni, mi az az állapot, amelyből át kell alakítani a tárgyat. Az egy frame-s kiindulási jel akkor is kell, ha az állapotváltozás nélküli szakasz után újabb átalakulás következik. Ezt a helyzetet mutatja a negyedik kép. Végül is logikus, nem?

Tratatataaaam! Harsogjanak a harsonák, fanfogjanak a fanfárok, az idei év utolsó válasza következik. Egyik kedves barátom kérdezte, hogyan lehet életszerű füstöt készíteni az Imagánnyal. Erre több megoldás is kínálkozik. A legegyszerűbb helyzetben azok vannak, akik a 3.0-s változatot használják, amelyben a Nebula és Ghost nevű textúrák pont erre a célra vannak kitalálva. Mindkét textúrát köd attribútumú tárgyon kell használni. A másik megoldás, hogy szintén köd attribútumú tárgyra egy fraktál noise típusú képet feszítünk filter és color mapként. Lehet még kísérletezni egymásba ágyazott amorf, különböző fog leght és color tulajdonságú tárgyakkal is, bár ezzel nehéz eltalálni a megfelelő beállítást.

Nos ennyit idénre. Mindenkinek boldog új évet kívánok!

Aurum

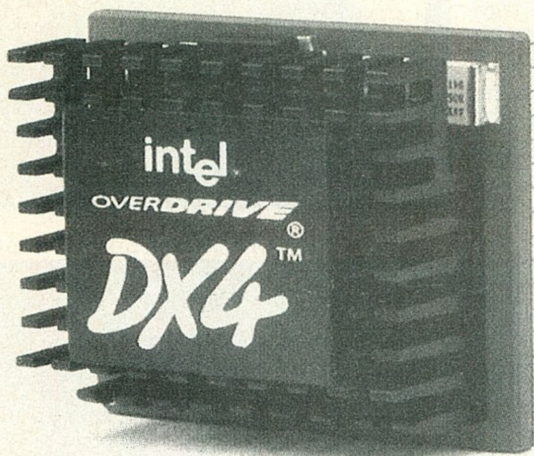




PC-s processzorok
Őszi áttekintés

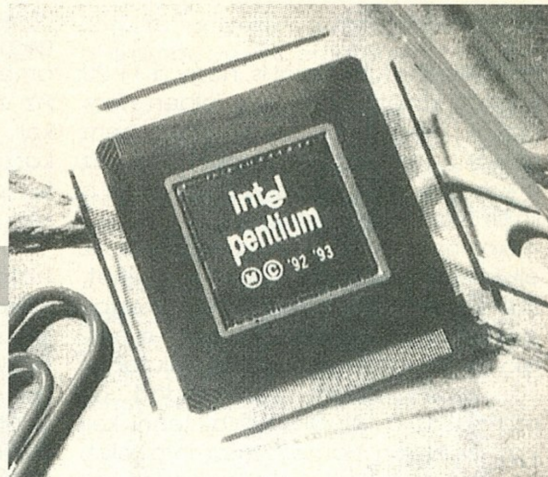
DX4 overdrive

Megérkezett a megoldás a 486 DX2-tulajdonosok számára. Most már ők is részeseivé válhatnak az Intel által ígért upgrade-politikának. Bár az ígért Pentium-overdrive nem jött ki, helyette azonban kijött a DX4-overdrive (lásd kép). Ha kivesszük a foglalatból 486-os processzorunkat és helyére DX4-overdrive processzort teszünk, akkor egy DX4-100 teljes teljesítményét érjük el. A DX4-overdrive ugyanis nem más, mint amiről már írtunk korábban. Azaz egy DX4-100 processzort egybeépítettek egy feszültségszabályozóval. A feszültségszabályozót a processzorral egybeépített hűtőborda alá tették. Ez a megoldás sokkal elegánsabb mint a már említett a foglalatba helyezett átalakító. A feszültségátalakítóra azért van szükség, mert a DX és DX2-es alaplapok 5 volt feszültséggel működnek, míg a DX4-100-as 3.3 Volt-on működik. A 486 DX4-100 bármely 486SX, 486DX és 486 DX2 alaplapba, kivéve a csak 486DX-50-et elfogadó alaplapokat. A teljesítménynövekedés a 486 DX2 processzorokhoz képest 30-40 százalék. A DX4-100 Overdrive ára kb. 1100 német márka. Ezzel párhuzamosan esnek az egyéb overdrive processzorok árai.



Pentium overdrive

A P24T-nek nevezett processzor funkciójában megegyezik az előbb említett processzorral. A Pentium 90 és 100 MHz-es verziójához hasonlóan 3.3 voltos lesz. Szintén hűtőborda alá lesz téve a feszültség-átalakító. Nem duplázva lesz a frekvencia, hanem egy kb. 2.5-szerezésről beszélnek. Az eddigi értesülések alapján 83 MHz-en fog ketyegni. Ezzel akarják kiegyenlíteni a pentiumban alkalmazott 64-bites processzorbusz helyetti 32-bites proc-busz miatti sebességcsökkenést. A teljesítménye a DX4-100 és a pentium 90 között lesz. Kb. kétszer lesz gyorsabb egy DX2-66-osnál. Előreláthatólag az ára 1500 márka lesz.



AMD DX4-100

Az egyre növekvő DX4-piacról az AMD sem akar kimaradni. Miután elvesztette a pert az Intellel szemben a DX2-66 microkódja ügyében, be kellett zúzzon néhány ezer processzort és nem is gyárthatja tovább a DX2-66-osokat. Így igen fontossá vált számára a továbblépés. Az AMD DX4-100 (a képen látható) szintén 3.3 voltos, órajelháromszorozó, 0.5 µm-CMOS technikával fog technikával fog működni. A teljesítménye kb. az eredeti Intel processzoréval meg fog egyezni. A sorozatgyártás már év végétől indul. Az árról még nem lehet semmit sem tudni. Az AMD DX2-80 már kapható Magyarországon is. Ára 30.000 forint körül van. Teljesítménye kb. 20 százalékkal nagyobb egy Intel DX2-66-énál.



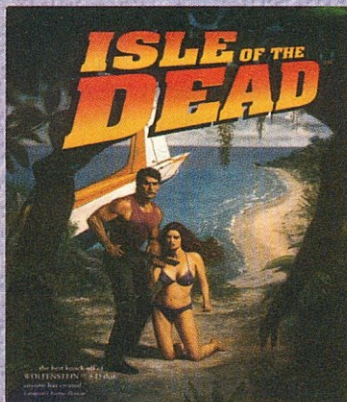
75 MHz Pentium note-book-okba

Az Intel a DX4-75-öt notebook-okba szánta, de túl drágának bizonyult. Ezért jön ki a 75 MHz-es Pentiummal. 3.3 volttal megy, így a teljesítmény-felvétele 3 watt, amit 1 wattra akarnak csökkenteni. Hogy a note-book-okban lévő kis helyre is elférjen, ezért a képen is látható TCP-foglalatban lesz. A teljesítménye kétszerese lesz egy DX4-75-ének, az ára 400 dollár körül várható.

Charlie

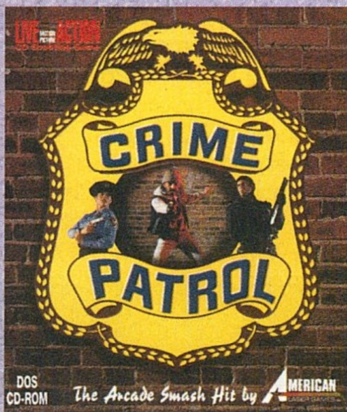
Ismét itt a tél. Lehullottak a levelek a fákról, kinn egyre kopárabb minden. Az emberek már csak a hideg miatt is több időt töltenek otthonukban. Talán a számítógépesek örülnek csak ennek, ilyenkor jön el az ő idejük, hiszen karácsonyhoz közeledve indul be a nagy játék-áradat kedvenc PC-nkre. Így van ez a CD-s játékokkal is. Sorra jönnek a jobbnál jobb eresztések a nagy cégektől. Ebben a hónapban ismét három CD-t mutatunk be az Automex Kft. jóvoltából.

CD-ROM NEWS



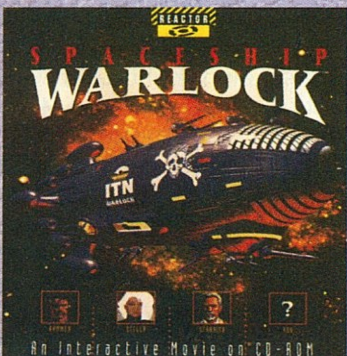
Isle of Dead
Merit Software
(MS-DOS CD-ROM)

Az első játék amit megnéztem az az Isle of Dead volt. A történet érdekesnek tűnt: lezuhanunk egy kis repülőgéppel egy dzsungel-fedte, "lakatlan" sziget tengerpartján. Úgy tűnik egy ideig, hogy te vagy az egyetlen túlélő, aki egyből a paradicsomba került. Vagy mégsem?! Hát persze, hogy nem, hiszen mint látjátok, nem a Maxis készítette a programot, tehát nem "paradicsom-szimulátor"-ral lesz dolgotok. Ez egy Wolfenstein-klón, abszolút horror kivitelben. Ellenfeleid vérfarkasok, zombik, ... és egyéb kedves lények. A 3D-s scrollozó részt azonban megoldották némi képregény stílusú animációval és néhány helyen van point and click rendszerű, hasonló grafikájú kaland rész is. A programmal a probléma csak az, hogy a 3D-s rész eléggé idejétmúlt. A DOOM és DOOM2 után nevetségesnek tűnik nekem a grafikája. Akik egy horror témájú Wolfenstein-klónra vágynak "korhű" grafikával, csak azoknak ajánlom.



Crime Patrol
American Laser Games
(MS-DOS CD-ROM)

Itt az American Laser Games legújabb játéka. A Mad Dog 1 és 2, majd a Who shot Johnny Rock? után megjelentették egy újabb játéktermi automatájuk PC-s átiratát. A technikában eddig nem-igen újítottak, mindig ugyanaz a Digitalizált videós lövöldözés, csak bővítették a cselekvési lehetőségeken, illetve más témakört választottak alapul. (Western -> '30-as évek, maffia). Itt azonban mindkét téren történt előrelépés. Most a '80-as, '90-es éveknek, filmek tucatjaiból már jól ismert szuperzsaru figuráját alakítjuk. A játékmenet változatlan maradt (sok rossz ember ránk tör, mi meg megpróbálunk túlélési stratégiát alkalmazni több-kevesebb sikerrel és egy pisztollyal), de itt már mozgatják a kamerát közvetlenül a lövöldözés előttig, és nem csak kapásból egy álló helyszínt kapunk, aztán majd később jönnek a rossz fiúk is, akikre lőhetünk. Így sokkal filmszerűbb lett a játék. Lopakodunk előre, ... vajon ki lehet a dobozok mögött?!... még kéthárom lépés arrafelé... Már késő, gyorsabb volt. Több rangot végigjárhatunk, egyre nehezedő feladatokkal. Szóval ismét jót lövöldözhetünk békés otthonunkban. Mindenkinek ajánlom a programot, akinek tetszettek az előző részek, az most sem fog csalódni. Aki nem ismeri ezt a stílust, az pedig ha tudja nézze meg valahol, mert könnyen lehet, hogy kedvence lesz.



Spaceship Warlock
Reactor Inc.
(WINDOWS CD-ROM)

Eleinte azt hittem, hogy a kipróbálásra jutó szűkös idő javát a Crime Patrol-lal fogom eltölteni, de nem így történt. Erről pedig a Spaceship Warlock című program gondoskodott. Először megnéztem a demoját, amitől lepadlóztam. Amilyen stílusban bemutatták a programot, az fergeteges volt. Óriási geg-eket, az űr-szappanoperák hatalmas paródiáját nézhettem végig. Igen pozitív volt, hogy semmi installálást nem kellett csinálnom, annak ellenére, hogy Windows-os volt a program, csak le kellett futtatni a programot. Óriási lelkesedéssel vetettem magam a játékra. A hang szuper volt, hiszen a hangkártyát a Windows driver-en keresztül hajtotta meg a program. Saját soundtrack-je, a 640×480 256 színű grafika (animációk is) és a sajátos, fanyar humor igen sokat dobtak a programon. Azt hiszem eleget áradoztam róla, lássuk a történetet: Az emberek meghódították az űrt, azonban ez nem tartott sokáig, mert megjelentek az ördögi Kroll-ok és kitört egy ezer évig tartó pángalaktikus háború, melyet elvesztettek az emberek. A krollok letérítették pályájáról a Terra bolygót és elrejtették a jól védett Kroll űrbe. Bár az emberiség meghajtotta a fejét az idegenek előtt, azonban maradtak ellenállók, az űrkalózok. A Kroll kereskedelemre mért csapásokkal küzdöttek az idegenek túlereje ellen. Vezetőjük a legendás Hammer kapitány volt. Keresték Terrát az elveszett hazai világot... Fantasztikus űr-kalandjáték. Végre elkészült az egyik legjobb Macintosh-játék PC-s átirata, és a minőségre nem lehet panasz. Szerintem akinek tetszenek Douglas Adams könyvei és a Monthy Python remekek az ne szalassza el, próbálja ki.

Charlie

CrossMAC
MACeszi

Az amerikai Consultron cég készítette el a PC-s lemezeket olvasó MS-DOS filesystem-et Amigára, amelyet a Commodore cég megvásárolt és be is épített az Amiga OS 3.0-ba.
Nos, a Consultron programozói nem tétlenkedtek és elkészítették a CrossMAC-ot, amely (igen, igen) 1.44 MB-os MAC lemezek valamint MAC formátumú merevlemezek írására és olvasására alkalmas. A CrossMAC ezenkívül olvassa a két népszerű Amigás MAC emulátor az AMAX és az EMPLANT formátumait is.

Consultron
11280 Parkview,
Plymouth, MI
48170, USA
Tel.: 313 459 7271

Light-ROM
LightWave CD-ROM!

Egy kis amerikai cég az Amiga Library Services nemrég mutatott be egy igen érdekes terméket a Light-ROM-ot. Ez nem más mint egy CD lemez 650 MB-nyi anyaggal - LightWave objektumok, texturák, betűkészletek, tippek trükkök szöveges formában - kizárólag a 3D-s grafikával foglalkozók számára.
Egy ún. ShowCase könyvtárban a világ minden tájáról származó kiváló LightWave grafikákat csodálhatunk meg.

Részletesebben:
- LightWave 3D színek, tárgyak, felületi attributumok, képszekvenciák. A tárgyak betölthetők a Caligari program Amiga/PC verziójába is.
- Imagine tárgyak, felületi attribútumok, a tárgyak betölthetők a program Amiga/PC verziójába is.
- Sculpt 3D tárgyak LightWave 3D és MAC Sculpt felhasználók számára.
- GEO formátumú tárgyak LW 3D, Videoscape 3D és Scenery Animator 4.0 számára.
- Textura gyűjtemény IFF, TARGA, JPEG formátumokban, felhasználhatók akár multimédia alkalmazásokhoz is.
- DEM (Digital Elevation Maps) gyűjtemény a Scenery Animator és a Vista Pro számára.
- Video Toaster CG betűkészletek és átúsztatások.
- Különböző szövegek Internet levelezésekből és BBS-ekről, amelyekből sokat tanulhat a szemfüles olvasó.

Az objektumokról, képekről texturákról kis képek segítik a könnyebb áttekinthetőséget.

A Light-ROM-ot az Amiga Library Services minden 6 hónapban újra kiadja. A CD ISO 9660, Level 1-es formátumú, így minden géptípuson olvasható, azonnal használható más platformokon futó LightWave verziókhoz is.

A LIGHT-ROM ára: $39.95 (+$3.95 szállítási díj)

Amiga Library Services
610 N. Alma School Road, Suite 18
Chandler, AZ
85224-3687, USA
Tel.: (800) 804-0833
Fax: (602) 491-0048
Email: orders@amigalib.com

DPaint 5.0
végre!

Az Electronic Arts bejelentette, hogy hamarosan megjelenik a Deluxe Paint 5.0.

Az újdonságok:
- ARexx - minden utasítás elérhető ARexx-ből, ARexx makróban rögzíthetők az események, majd ezek elmenthetők.
- 24 bites belső képábrázolás - minden művelet 24 biten történik, a 24 bites kép el is menthető!
- Minden animációs kockának külön palettája lehet, valamint minden képkockának külön beállítható a lejátszási sebessége.
- Különböző textúrák, papírtípusok használatának lehetősége - ezek kombinálhatók különféle természetes rajzeszközökkel mint pl. kréta stb.
- Kamera mozgások - gördülő hátterek, Kamera Zoom stb.
- Fokozatosan (átmenetesen) átlátszó felületek készítése.
- Animációs story-board készítése automatikusan, a képernyőnél nagyobb méretű animációk kezelése.
- Igazi, valódi Air-Brush vagyis szórópisztoly eszköz!

Calcomp
Amiga meghajtó!

Az amerikai CalComp grafikus (digitalizáló) táblák méltán tartoznak a legnépszerűbbek közé. Nos egy kis cég, a TriMedia Inc. most meghajtószoftvert árul a különböző CalComp táblákhoz, sőt "patch" programokat az ismertebb rajzolóprogramokhoz, amely lehetővé teszi a tábla használatát.

TriMedia Inc.
60 East Hintz Road
Wheeling, IL
60090 USA

Image FX 2.0
a nagyszerű

Az amerikai Nova Design nevéhez fűződik a könnyű kezelhetőségéről és sokoldalúságáról ismert ImageFX képfeldolgozó programcsomag. Mint minden Amigás program ez is leginkább a video grafikához kapcsolódik de azért találhatók benne kiadványszerkesztéshez elengedhetetlen funkciók is mint pl. négyszínbontás. Mindezidáig a GVP cég forgalmazta az ImageFX programot, ám az Amiga szomorú helyzetére való tekintettel elálltak ettől, így a Nova Design maga vette kezébe a az IMFX elosztását. Ősz végén jelentették be, most már kapható a 2.0-ás verzió amelyet a legutóbbi 1.5-ös sorszámot viselő változathoz képest jelentősen továbbfejlesztettek.

Az újdonságok:
- Kép töltésnél/mentésnél képek kicsinyített mását mutatja a program (Image Thumbnails).
- Workbench ablakban is képes a preview mód működni (akár 24 bites Workbench emulációban is grafikus kártyáknál).
- Korlátlan számú kép buffer.
- Területek kijelölése sokkal rugalmasabb lett: hozzáadhatunk/elvehetünk a kijelölt területből.
- Új szövegkészítő eszköz: több sorban is írhatunk, igazítással és kontúr elmosással (anti-aliasing).
- Új képkompozíciós eszközök: Fast Matte, HSV Matte, Multiply, Divide, Maximum, Minimum.
- Új valós idejű rajzmódok, amelyek hagyományos médiákat utánoznak (pl. szórópisztoly, szén, kréta, olajfesték, vízfesték stb).
- Új nem valós idejű rajzmódok (Smudge, Roughen, Disperse, Sharpen stb).
- Fargo Primera színes nyomtató teljes támogatása.
- AUTOFX program: új ún. "szakácskönyv" előre elkészített több száz Arexx "recepttel" kötegelt feldolgozásokhoz! Segítségével animált effekteket készíthetünk képsorozatokhoz. (Megfelel az ADPro FRED-jének).
- ImageFX Browser program: képkatalogizáló amely animációkat is kezel.
- Új, több mint 400 oldalas kézikönyv, bővített Amiga Guide help rendszer.

Az ImageFX 2.0 a következő grafikus kártyákat támogatja: Picasso II, Piccolo, Firecracker 24, IV-24, DCTV, HAM-E, Harlequin, EGS (Spectrum, Talon, and Rainbow III).

Támogatott lapolvasók (Scanner) EPSON 300/600/800, VLAB YC framegrabber.

Az Image FX képszűrőinek köre is jelentősen bővült. A 2.0-ás változat a következő formátumokat ismeri:
Amiga: Toaster Framestore, DPS PAR loader, Applied Magic Jstream
Macintosh: PICT (vector, JPEG), TIFF
MSDOS: PIC, GRASP/GL, DL
Silicon Graphics: SGI RGB, Wavefront, Softimage
Egyéb formátumok: MPEG, X-Windows, Abekas A6x, Sun Raster, C64 Koala, FITS/PDS/Vicar (NASA)

Mindezek mellet az IMFX új verziója még rengeteg új dolgot tud, néhány csemege ezek közül: Lens Flare (kamera csillanás), csillag és szupernova generátor, villám generátor, 3D perspektivikus képtorzítás és még sok egyéb hasznos és őrült dolog. Erről a nagyszerű programról egy későbbi GURU-ban olvashatsz majd részletes tesztet.

Nova Design, Inc.
1910 Byrd Avenue, Suite 214,
Richmond, VA
23230 USA
Tel.: (804) 282-6528
Fax: (804) 282-3768

Mágikus Lámpás 2.0

A Terra Nova Development bejelentette 24 bites animációs programjának a Magic Lantern-nek jelentősen továbbfejlesztett változatát, amely a büszke 2.0-ás verziószámot viseli. A Magic Lantern delta tömörítésű animációk létrehozására, szerkesztésére és visszajátszására alkalmas, Amiga. Amiga AGA és 24 bites módokban. Ez utóbbit természetesen grafikus kártyákon csodálhatjuk meg.

Természetesen lehetőség van hangok képekhez szinkronizálására is, az Amiga hangcsatornáin keresztül. A ML 2.0 fel van vértezve virtuális memóriakezeléssel, valamint a javított delta tömörítő-algoritmusnak köszönhetően megduplázódott a lejátszási sebesség és feleződött a helyfoglalás az előző 1.0-ás változathoz képest.

Egy új tömörítési mód (különösen a 24 bites animációk számára) egyes esetekben még 25%-os gyorsulást és 20%-os helymegtakarítást eredményezhet. A nagyméretű animációk felépítésére vonatkozó kódrészt a Terra Novánál erősen megoptimalizálták, így 75%-os sebességnövekedést értek el.

Végül egy jó hír a Retina Z3 tulajdonosoknak: kártyájukat direkt módon támogatja a program, így további fantasztikus gyorsulások tapasztalhatók.

CAVIN nem TON

A német proDAD cég bejelentette a CAVIN nevű video editáló programját. Ezt egészíti ki az Electronic Design hardvere amelyen keresztül a szoftver valamennyi video típust képes vezérelni (Control-L, LANC, PANASONIC-EDIT, RS232, RS422), képes timecodeot (VITX, LANC, RAPID) írni/olvasni. A régebbi hardverekhez infra távvezérlő is használható. A CAVIN grafikus felhasználói felületén timeline-ok találhatók az A és B bejátszómagnó-, grafika/animáció-, hardver (képdigitalizáló, MPEG kártya stb.)-, audio (Amiga vagy hangkártya) számára.A CAVIN nem más mint egy komplett A/B editáló rendszer.

Természetesen a CAVIN együttműködik más proDAD termékekkel mint a ClariSSA, Monument Titler és az Adorage. A CAVIN-nel egyidőben ezen programok új változatai is megjelennek.

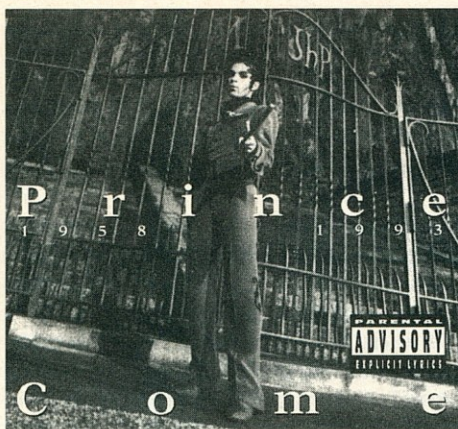
Az Adorage 2.5 támogatja az átlátszó 0-ás palettaszínt, valamint képes különböző képformátumok kezelésére.

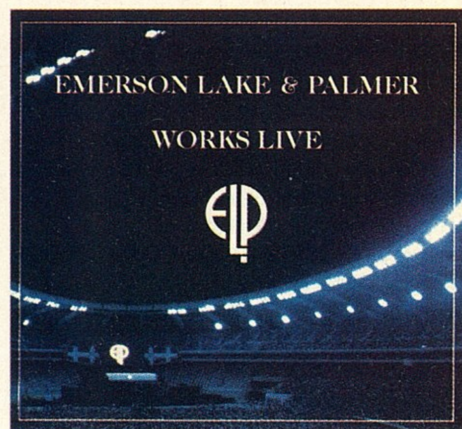
A ClariSSA két új modullal bővült: a "loaders" különböző képformátumok töltésére-, míg a "motion sound" hangok SSA animációkhoz szinkronizálására való.

proDAD
Feldelestraße 24.
78189 Immendingen
Germany
Tel.: 07462/6903
Fax: 07462/7435

Marinov 'Gaborca' Gábor







Presser Gábor - Csak dalok

Ezt a csak szócskát azért jó lenne ha mindenki idézőjelben olvasná, ugyanis Presser Gábor első szólólemezén igencsak jó számok találhatók. A régi szerzőtárs Sztevanovity Dusán segítségével tíz dal került fel erre a korongra, egy kicsit más Pressert mutatva be, mint akit idáig megszokhattunk. Illetve nem is más annyira, inkább a megszokottól eltérőt mondanék, így talán közelebb járok az igazsághoz. A lemezt szerintem egyben érdemes meghallgatni és a hatása alá kerülni, így lehet a legjobban kiérezni azt, hogy mit is akar az előadó a tudomásunkra hozni. Alapvetően nem egy disco lemezről van szó, és lendületes számokat se várjon az, aki meg szeretné hallgatni az anyagot. Az alaptempó inkább lassúra van véve, lehetővé téve azt, hogy a hallgató oda tudjon figyelni a szövegekre, mert érdemes is odafigyelni rájuk. Azt már most el lehet könyvelni, hogy egy nagyon értékes darabbal gyarapíthatjuk CD gyűjteményünket, amennyiben ezt a kifinomult zenét tartalmazó albumot besoroljuk a többiek mellé. A felvétel egyébként New York-ban készült, hazai és külföldi sztárok közreműködésével, lehetővé téve, hogy igazi stúdiómunka folyhasson, profi session zenészekkel, akiket Pici rövid néhány éves pályafutása alatt ismert meg. Persze ott volt az LGT legénysége is és még néhány nagy név a hazai zenei életből: Dés László, Szekeres Tamás, Horváth Kornél. S hogy ezek az emberek nem végeztek félmunkát, arra tanulság ez a nagyszerű zenei anyag, és akkor még nem is soroltam fel senkit sem a külföldi sztárok soraiból. Ha minden igaz, akkor lesz még folytatás is, legalábbis Pici ezt nyilatkozta a lemezbemutató sajtókonferencián.

Prince - Come

A lemezen a következő két évszám szerepel: 1958 - 1993. A belső borítón pedig látható egy állítólag 1958-ból származó kép. A lemez tehát összefoglalója kíván lenni a fenti két évszám által behatárolt időszak zenei termésének. Az első évszámmal azonban némi gond van. 1958-ban ugyanis éppen csak megszületett egy Roger Nelson az Egyesült Államokbéli Minneapolisban, legalábbis legjobb tudomásom szerint. Az valóban igaz, hogy korán kezdte a komponálást, hiszen 11 évesen már saját dalokat írt. Első lemeze azonban csak 1978-ban jelent meg. Tehát az évszám az stimmel, csak nem igazán azt jelenti, amit első ránézésre gondolni lehetne. Ez persze az apja tiszteletére a Prince nevet felvevő előadónál sűrűn előfordul, ezt persze jobbára csak az veszi észre, aki veszi a fáradságot és egy kicsit odafigyel a szövegekre is. Persze ez meg is éri, ugyanis ezek a szövegek meglehetősen egyéniek, ugyanúgy, mint előadásmódjuk. Nem véletlen tehát, hogy a CD borítóján feltűnően rajta van a mostanság egyre inkább kötelezővé váló figyelmeztetés: szülői felügyelet. Ez természetesen csak a kiskorúakra vonatkozik és hasonlóak a feltételek, mint a filmeknél már lassan megszokott felirat az elején: PG, azaz Parental Guide. S hogy milyen a zene? Azt kell hogy mondjam, hogy ez Prince esetében abszolúte egyéntől függő. Mindenkinek megvan az a zenei kör, amelynek előadóitól szívesen hallgat meg dolgokat. Ez általában jól behatárolható. Nos, hogy a kis herceg (154 cm) zenéje mennyire feszegeti ezeket a határokat, azt mindenki eldöntheti, részemről csak annyit, hogy nagyon jól csinálja, eddig minden lemezén tudtam jó dolgokat találni és ez manapság igazán sokat jelent.

Emerson, Lake & Palmer Works Live

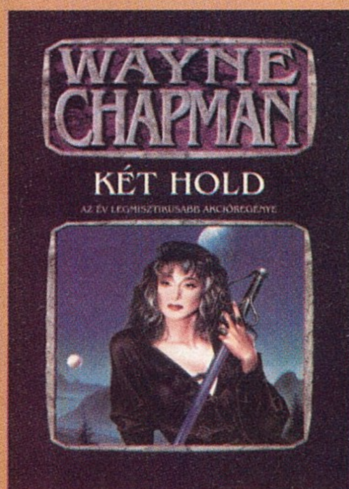
Ha jól emlékszem még nem volt szó erről a szupercsapatról ezeken a hasábokon. Már régebben lehet kapni ezt a dupla CD-t, bár az igaz, hogy nem minden boltban.

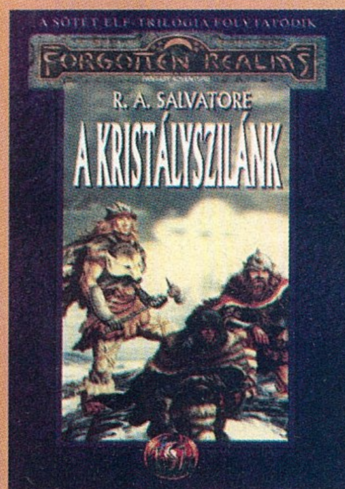
Ez a két lemeznyi felvétel nagyon jó képet ad az 1969-ben alakult trió munkásságáról, különös tekintettel a hangszerkezelés virtuóz módjára, amelyet mindhárom zenész elsajátított. Első koncertjüket 1970-ben adták, hatalmas sikerrel. Ebben az évben jelent meg első albumuk is, amely szintén szenzációsra sikerült. Nagy sikert arattak az egyéni hangvételű komolyzenei feldolgozások (Egy kiállítás képei), valamint az azóta már szintén klasszikussá vált saját számok is. 1974-ben adtak egy óriási koncertet, amely megjelent 3 LP-n. Ez volt az utolsó említésre méltó mozzanat a trió életében, utána már sajnos nem sok jó és új dolog történt, majd az új évtized kezdetén fel is oszlott a csapat.

Ez a dupla CD egy 1977-es koncert felvétele, ahol csak és kizárólag régi nagy sikereiket játszották. Aki szereti a jó zenét, az feltétlenül próbáljon meg hozzájutni ehhez az albumhoz, ugyanis nagyon jóra sikeredett.

Az első lemezen a saját klasszikusok, a másodikon pedig a feldolgozott klasszikusok találhatók, igen jó minőségben. Azt hiszem egy bizonyos zenei alapműveltséghez ennek a zenének az ismerete feltétlenül hozzátartozik.

STILLA







Új Valhalla könyvek



William Gibson - Mona Lisa Overdrive

Végre itt van a Neuromancer 3. Azért még sikerült az év vége előtt becsempészni, gondolom sokak örömére. Nem tudok szó nélkül elmenni a csodálatosra sikeredett borító mellett, Max azaz Zsilvölgyi Csaba klasszikus könyvhöz illő klasszis képet alkotott. Az előző mondatban végül is már összefoglaltam röviden a könyvről alkotott véleményemet, de ez azért nem minden. Nem tudom hogyan csinálja William Gibson, de minden könyve külön élvezet az olvasó számára, beleértve ezt is. Egy sorozat, mert hát a Neuromancerből az lett, szóval egy sorozat, amelynek minden darabja azonosan magas színvonalú, nincsenek hullámvölgyek benne és nincs az az egyébként elég általános szokás, hogy a folytatások egyre gyengébbek, lásd Dűne sorozat. Én már olvastam a negyedik részét is a történetnek, ha jól emlékszem Burning Chrome név alatt fut, és az is igencsak jóra sikeredett. Ha ilyen tempóban halad a könyvek magyarosítása, talán jövő decemberre azt is a kezébe veheti a Neuromancer-lelkületű olvasó. Szeretném viszont megdicsérni a könyv fordítóját és kivitelezőjét is, ugyanis az Időjárőr 2 óta az ember némi idegenkedéssel vesz a kezébe Valhalla kiadású könyvet. Ez a könyv kitűnőre sikeredett mind fordítási, mint kivitelezési szempontból. Még egyszer köszönet az odafigyelésért. Ja, hogy miről is szól a történet maga? Azt tessék elolvasni, de annyit azért elárulhatok, hogy felbukkan egy-két régi ismerős mint például a Finn, Molly ill. Sally a borotvalány, nem is beszélve a Grófról, Bobbyról valamint a Tessier-Ashpool féle MI is. Vannak szép számmal régi vonatkozások, de maga a sztori jó néhány új elemmel bővült és elég nagy meglepetések érhetik azt az olvasót, aki szerint nincs a témában már semmi új. Egy újabb kötelező olvasmány.

Robert N. Charette - Shadowrun trilógia

Egy író, aki a Gibson által kitalált világot egy kicsit átszabta a maga elképzelései szerint, aztán eleresztett egy nagyszerű trilógiát. Sok elem lesz ismerős annak, aki olvasta a Neuromancer sorozatot, majd ehhez fog hozzá. Ismerős lesz, de nem lesz zavaró, az író ugyanis nagyszerűen kombinálja az új és a régi elemeket, egy kiválóan kitalált világot hozva létre. Hosszasan lehetne írni erről a világról, de ezt inkább most mellőzném, inkább csak figyelemfelhívásnak szánnám ezt a pár sort, nehogy valaki lemaradjon ezekről a remek könyvekről. A kivitelezés is nagyszerű lett. Ezt nem azért írom, hogy teljen a lap, hanem azért mert manapság szerintem már nem mindegy, hogy milyen kiállású könyvért dobja ki az ember azt a pár száz forintot, ami jövőre 7-800 forint is lehet...

STILLA

Sat News (and Back...)

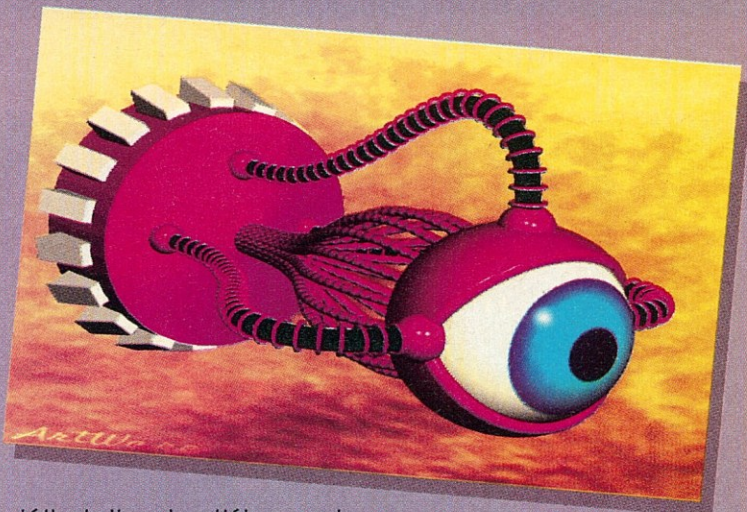
Természetesen elnézést kérek a Multichoice Magyarország Kft.-től, egy félreértésből adódóan jelent meg a múltkori számban a téves információ. Mint azt a hirdetésekből is tudni illik, a Multichoice csakis és kizárólag hivatalos úton forgalmaz kódolt csatornákhoz előfizetést, és semmi köze a SKY kártyák hazánkban illegális terjesztéséhez. Remélem senkit sem tántorítottam el a hivatalos kártya megvételétől.

Visszatérve a műholdvevőkhöz, lassan lehet elgondolkozni azon, hogy a digitális elven működő vevőkészülékeket vajon miből fogja megvenni a műholdak rajongója. A digitális adásokhoz ugyanis már most megvannak a feltételek, csak egyelőre nincs egyéni vevő gyártás alatt, és ugyebár az újonnan bevezetésre kerülő dolgok nem szoktak túl olcsók lenni...

DEMOLÓGIA

Daban horz !!!
Assembly result coming soon...

Breath Taker / Virtual Dreams
Code: Alien
Gfx: Jaco
Msx: Alien
Az erősen magasszintű vektormatematika és a 24 bitet sejtető raytrace animáció megfelelően vegyített egye frigyre lépett a Techno páratlan világával és megszületett az, ami már a holnap demozását sejteti. Egy textúrára felfeszítve a csapat nevét és minden egyes betűt elemi örvénybe helyezve, majd utóbbiakat egyesítve egy hatalmas nagy tölcsérbe beáramoltatni az egészet, már elgondolkodtatja az embert, hogy tulajdonképpen mi következhet még. Nemsokára megkapjuk a választ: dream, vision, imagination, creation. Egy oszlopokkal határolt térről indul a hátborzongató show. A tér közepéből előbukkan mintegy feltörve a talaj alól a FAIRLIGHT tüskékkel határolt gömbje, majd entering the inner universe által a hypertérbe távozik. Ez a kezdés éppen elegendő ahhoz, hogy a régóta tartogatott ásítást másnapra halasszuk. Ami pedig ezután következik, az akár álmatlanságba is kergethet bennünket. Egy motion blurred gouraud shading rutin következik, amely nem jelent mást, mint egy vectorface-t, amely filled pixelized formátumú. A legutolsó néhány kiszámolt fázis egy elmaszatolt áttetsző maszkot eredményez. Artificial life a következő történés címe, amely egy mesterséges világba kalauzol el bennünket, ahol is a tölcsér alakú hagymás növények vége-



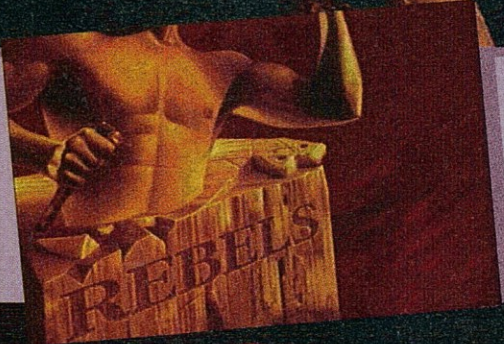
láthatatlanul ontják magukból a tüskés gömböket. A megrázkódtatásunk folytatódik egy gouraud lens rutinnal, ami az előbbi vectorface zoomlens-es kivitele. Nem hagyva figyelmen kívül természetesen az arc karakterisztikáját. Blow your mind! Egy spacescape effekt zárja le a fejezetet, amely egy adótorony fedőneve. Végezetül a tüskés gömb betörve a screent kilátogat hozzánk a valós világba.

Ilyad / Alcatraz
Code: Hornet, Shagan
Gfx: Pgcs, Cookie
Msx: Zoltar
Ki ne ismerné a legendás Odyssey demot. A második rész ugyan némi késéssel, de annál nagyobb vehemenciával tört be a felejthetetlenségbe. Egy dotballból dotfaceba metamorfáló algoritmus tudtunkra adja, hogy kik is a készítők valójában. Hát nem igazán mondhatók a szerénység megtestesítőjének. Egy raytrace animációsorozat már gyengít némileg az ítéletemen. A baj csak az vele, hogy az első részhez viszonyítva nem sok újat mutat. Ezt talán ők is érezték, s a következő rutinokban már











megvillogtatják a foguk fehérjét. Nagyon eredetinek bizonyult a demo megtekintése során a rutinokról a fényképezőgép exponálási hangjának kíséretében történő fekete-fehér foto készítése. Úgy gondolom, hogy számtalan rutin már nagyon régen kiment a divatból, és ezeket talán nem ártott volna kihagyni. A worm ring effektusuk azonban kalapemelgetést váltott ki belőlem. Egy lightsource-os, háromszög alakú poligonokból álló körgyűrű rotálása közben csavarodik és tágul, illetve összehúzódik. A zoomrotálás kimeríthetetlen fantáziáját hivatott bemutatni a vízhullám mozgásának jegyében. A mapped torus annyiban új dolog, hogy a textúra mapping körgyűrűre feszítve is kitűnően érzi magát. Egy újfajta fern típusú fractal tündöklése és bukása után a befejező képsorok következnek. Egy ködös vectorworld, amelyben egy vadászrepülő kerülgeti Kefrens-ék piramisát.

Switchback / Rebels
Code: Zulu, Grey
Gfx: Teevan
Msx: Chromag

Az egykoron kedvenc csapataim közé tartozó lázadók sokáig várattak a nagyközönséget legújabb agysejtet romboló demojukkal. A közelmúltban megrendezésre került Doom's day partyn átütő sikert arató demo (Rebels-Dual Crew-Shining kooperáció) a maradandó alkotások közé sorolható. Az évek során fejlesztett tehetségüket kamatoztatják a legfrissebb fractal zoomrotáló rutinukban, amelyet egy ugyancsak nem lebecsülendő, a kép közepéből spirálisan kicsavarodó zoomrutin követ. Természetesen ez szintén egy egyedi, eddig még sehol nem látott algoritmus. Az ezt követő egymásba ágyazódó fractaltípusok láttán a legképzettebbek lába is garantáltan gyökeret ver. Az utolsó felvonásban egy hullámvasút kocsijában érezhetjük magunkat felhőtlen száguldozás közepette, melyet techno zenei aláfestés tesz teljessé. Az egyetlen negatívuma a demonak talán az, hogy a design nem teljes egészében saját idea. Mindenesetre meglátásom szerint a legjobb időpontot választották a visszatéréshez, hogy bebizonyítsák: nemcsak a múltban állták a sarat.

Rainbow





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat
3. Super Stardust
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Aladdin
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. Wing Commander Armada
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Star Crusader
8. Inferno
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Ultima VIII	rol.
3.	Dragon Lore	adv.
4.	Under a Killing Moon	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Beneath the Steel S.	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Elder Scrolls	rol.
10.	Death Gate	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Alien Legacy (Sierra)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Under a Killing Moon (US Gold)
10. Inferno (Ocean)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Colonization
3. Settlers
4. Theme Park
5. Ultimate Domain
6. Lords os Realm
7. Reunion
8. UFO
9. Battle Isle 2
10. Alien Legacy

FILM

1. Forrest Gump
2. Az arcnélküli ember
3. Az ügyfél
4. Wyatt Earp
5. Az Oroszlánkirály
6. Maverick
7. Két tûz között
8. Apám nevében
9. Féktelenül
10. Rapa Nui

BASSMAN's TOP 10

1. Ambermoon
2. Lure of the Temptress
3. Beneath a Steel Sky
4. Lionheart
5. Mortal Kombat
6. Yo, Joe!
7. Dark Seed
8. Settlers
9. Amberstar
10. Journey

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.



4x sebességű Yamaha CD-R 4000 író +software+Adaptec SCSI vezérlő, raktárról. Csak 699.990- Ft









Az első magyar és angol nyelvű interaktív sex CD. Hatszáz megabájt élvezet. Többszáz kép, több mint 50 perc video. A lemez kiadója az Automex Kft.



Világszínvonalú választék
Padló alatti árak

Ha mégis egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda.

Quarantine	4400
Under a killing moon	7600
Rebel Assault	3992
Outpost	5592
Mad dog I.	3192
Mad dog II.	3600
Megarace	3120
Quantum Gate	3192
Critical Path	3192
7th Guest 2CD	3192
Microcosm	5112
Who shot Johnny Rock	6312
Crime Patrol	8825
Horde	6312
Inca I.	4792
Inca II.	5832
Iron Helix	4792
Top 101 games	1280
50 Win games	1280
5000 fractal	1280
35000 clipart	1280
Kids can Read	3352
Corel Artshow 5.	8632
Icon Library	1280
Europages	3992
Music Toolbox	1280
Music from Heaven	1280
Sing Along Karaoke	3992
Jazz Multimedia	3992
Day Dream (sex)	1280

Pearl Movie (sex)	1280
Mystery & Horror	1280
Utility Pack	7032
10 CD Pak II.	7512
MS Encarta 95	8632
MS Musical Instruments	5112
MS Bookshelf	9192

Újdonságok

Darkseed II.	5520
Inferno	6392
Lands of Lore II.	5592
Rise of the Robots	5832
Cyber War 4CD	7192
Zool II.	3920

Karácsonyi ajánlatunk

Space Pirates	HÍVJON!
Star Wars XWING	HÍVJON!

Nem jöhetett volna létre az első magyar nyelvü világatlasz, ha nincs az Automex Kft. 650 megabájtban földrajzi és gazdasági információk a Föld országairól.

Karácsonyi akciónk
10 db. CD-ROM lemez
+ Ajándék Sony CDU55E
CD-ROM Drive

E legújabb 2,4-szeres sebességű Sony CD-ROM drive amelynek elérési ideje 250 ms, átviteli sebessége 8,3 Mb másodpercen-ként,minden létező formátumot ismer, nem igényel külön vezérlőkártyát, motoros ajtóval rendelkezik, megbízhatósága és élettartama az eddigiek sokszorosa.

Ára: 19.990

Test Drive	~~4790~~	780
Mike Ditka	~~4790~~	780
Audubon's Mammals	~~4790~~	780
Audubon's Birds	~~4790~~	780
F-14 Tomcat	~~5830~~	890
The Magic Death	~~3990~~	530
Savage Empire	~~6310~~	999
Dinosaur	~~5830~~	890
Links Golf	~~4790~~	780
Imagination	~~5830~~	890
Freaking' Funky	~~3990~~	530
	~~55730~~ →	8629

Klubtagoknak 10% kedvezmény! Ha nem tetszik a CD visszahozhatod

Áraink az Áfát nem tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Friss információk TELETEXT 375.oldalán!